

URLAUB DKT

für 3 - 6 Spieler ab 8 Jahren

Illustration: Arthur Wagner

Piatnik Spiel Nr. 639777 • © 2013 Piatnik, Wien • Printed in Austria

Kaufen, verkaufen, Vermögenswerte schaffen! Investieren Sie in dieser DKT-Ausgabe in die beliebtesten Ferenziele unserer Nation. Entscheiden Sie, wo sie Pensionen und Hotels errichten und welche Souvenirs Sie erwerben. Der Spieler, der als Erster ein Gesamtvermögen von € 10.000 vorweisen kann, gewinnt.

SPIELINHALT:

- 1 Spielplan
- 1 Flugzeug
- 1 Zug
- 2 Würfel
- 6 Spielfiguren in 6 verschiedenen Farben
- 32 Pensionen
- 8 Hotels
- 24 Risikokarten
- 31 Besitzkarten
- 32 Souvenirs
- Spielgeld: je 40x € 10, € 20, € 50, € 100, € 200 und € 1.000



SPIELVORBEREITUNG:

- Die Risikokarten werden gemischt und als verdeckter Stapel auf das dafür vorgesehene Feld in der Mitte des Spielplans gelegt.
- Die Souvenirs werden nach Farben und Preisen sortiert. Auf jedes Land des Spielplans werden die passenden Souvenirs gelegt, und zwar in offenen Stapeln mit den niedrigsten Preisen oben und den höchsten Preisen unten.
- Das Flugzeug wird auf den Flughafen (Feld 24) und der Zug auf den Bahnhof (Feld 4) gestellt.
- Ein Spieler wird Bankier. Er verwaltet das Spielgeld, verfügbare Besitzkarten und Gebäude. Natürlich muss der Bankier seinen eigenen Besitz getrennt von der Bank halten.
- Jeder Spieler erhält ein Startkapital von € 3.000 von der Bank, und zwar in der folgenden Stückelung: 4x € 10, 3x € 20, 4x € 50, 3x € 100, 2x € 200, 2x € 1.000.
- Außerdem wählt jeder Spieler eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld (Feld 1).
Übrige Spielfiguren bleiben in der Schachtel.

SPIELABLAUF:

Der Spieler, der mit beiden Würfeln die höchste Augenzahl würfelt, beginnt. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Wer an der Reihe ist, führt die folgenden Handlungen in der angegebenen Reihenfolge aus:

- 1. Würfeln und Ziehen:** Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt mit beiden Würfeln und zieht seine Spielfigur im Uhrzeigersinn um die gewürfelte Augenzahl weiter.
 - Jedes Mal, wenn der Spieler mit seiner Spielfigur dabei auf oder über das Startfeld (Feld 1) zieht, erhält er von der Bank € 200 plus weitere € 100 je Souvenir, das er besitzt.



- Hat der Spieler einen Pasch (zwei gleiche Augenzahlen) gewürfelt, darf er erneut würfeln und seine Spielfigur auch um diese Augenzahl weiterziehen. Das kann sich mehrfach wiederholen. Das erneute Würfeln ist freiwillig. Wenn der Spieler würfelt, muss er allerdings auch ziehen.
- Bleibt der Spieler mit seiner Spielfigur auf dem Feld mit dem Flugzeug stehen, darf der Spieler mit dem Flugzeug sofort auf ein Feld seiner Wahl ziehen, um dort seinen Zug fortzusetzen. Weil er direkt fliegt, kommt der Spieler dabei nicht über Start. Das Flugzeug bleibt auf dem gewählten Feld stehen bis
 - entweder ein anderer Spieler seine Spielfigur auf dieses Feld zieht und mit dem Flugzeug weiterfliegt.
 - oder aber ein Spieler seine Spielfigur auf das Feld „Flughafen“ (Feld 24) zieht und das Flugzeug zurückholt, um mit ihm von dort aus zu fliegen.
- Bleibt der Spieler mit seiner Spielfigur auf dem Feld mit dem Zug stehen, darf der Spieler mit dem Zug sofort bis zu 10 Felder im Uhrzeigersinn ziehen, um dort seinen Zug fortzusetzen. Gegebenenfalls kommt der Spieler so auf oder über das Startfeld. Der Zug bleibt auf dem gewählten Feld stehen bis
 - entweder ein anderer Spieler seine Spielfigur auf dieses Feld zieht und mit dem Zug weiterfährt.
 - oder aber ein Spieler seine Spielfigur auf das Feld „Bahnhof“ (Feld 4) zieht und den Zug zurückholt, um mit ihm von dort aus weiterzuziehen.
- Bleibt der Spieler mit seiner Spielfigur auf einem Risikofeld stehen, muss der Spieler sofort eine Risikokarte ziehen und die darauf beschriebene Anweisung ausführen. Die Risikokarte wird anschließend offen auf das Risiko-Ablagefeld in der Spielplanmitte gelegt. Ist der Stapel aufgebraucht, werden die Risikokarten neu gemischt.

Bitte beachten: Während seines Zuges darf der Spieler zunächst alle seine Pasch-Würfe ausführen und am Ende noch eines der Transportmittel benutzen – aber nicht beide Transportmittel! Erst wenn der Spieler mit seiner Spielfigur das endgültige Feld erreicht hat, auf dem er seinen Zug ausführt, geht es mit den folgenden Handlungen in der angegebenen Reihenfolge weiter.

- 2. Zahlung leisten:** Wenn der Spieler mit seiner Spielfigur sein endgültiges Feld erreicht hat, und dieses Feld Eigentum eines Mitspielers ist, muss der Spieler nun eine Zahlung an den Besitzer leisten. Die Zahlung muss eingefordert werden, bevor der nächste Spieler würfelt; sonst geht der Anspruch verloren. Die Höhe der Zahlung ist jeweils auf den Besitzkarten vermerkt. Landet die Spielfigur auf einem Feld, das keinem anderen Spieler gehört, ist keine Zahlung zu leisten.

Bitte beachten: Es gibt Restaurants, Kreuzfahrten und Ferienorte. Die Ferienorte sind die farbigen Felder mit den Städten und Regionen der acht auf dem Spielplan dargestellten Länder. Die Miete in einem Ferienort hängt davon ab, ob der Besitzer alle Ferienorte des Landes, also alle Felder gleicher Farbe, hat, und ob sich in dem Ferienort Pensionen oder ein Hotel befinden. Die Höhe der Rechnung in einem Restaurant hängt davon ab, ob die Ferienorte des Landes bereits verkauft sind, und ob sich in dem am meisten bebauten Ferienort des Landes Pensionen oder ein Hotel befinden. Dabei ist es gleichgültig, ob die Ferienorte dem Restaurantbesitzer selbst gehören. Er darf eine Rechnung ausstellen, sobald ein farbiger Ferienort dieses Landes verkauft wurde. Die Fahrtkosten für eine Kreuzfahrt hängen davon ab, wie viele Kreuzfahrten der Besitzer hat.

- 3. Eine Aktion ausführen:** Abschließend darf der Spieler in seinem Zug eine Aktion ausführen. Welche Aktionen er zur Wahl hat, hängt von dem Feld ab, auf dem seine Spielfigur steht:

- **Besitzkarte kaufen:** Wenn das Feld, auf dem sich die Spielfigur des Spielers befindet, noch keinem Spieler gehört, darf der Spieler die Besitzkarte kaufen. Der Spieler zahlt den auf dem Spielplan angegebenen Preis an die Bank und legt die Besitzkarte offen vor sich auf dem Tisch ab.
- **Pensionen und Hotels errichten:** Wenn das Feld, auf dem sich die Spielfigur des Spielers befindet, ein Ferienort ist, von dessen Farbe der Spieler alle Ferienorte besitzt, darf der Spieler dort Pensionen und Hotels errichten. Es dürfen mehrere Pensionen und Hotels errichtet werden. Der Preis für die Pensionen und Hotels ist auf den Besitzkarten vermerkt.



Pensionen in einem Land müssen dabei möglichst gleichmäßig verteilt werden: In einem Ferienort darf nur dann eine Pension errichtet werden, wenn es keinen Ferienort im Land mit weniger Pensionen gibt, sonst muss die Pension dort errichtet werden. In jedem Ferienort dürfen bis zu vier Pensionen errichtet werden.

Um in einem Ferienort ein Hotel zu errichten, muss der Spieler in jedem Ferienort des Landes bereits vier Pensionen stehen haben. Der Spieler zahlt den Preis des Hotels (einer fünften Pension entsprechend), gibt die vier Pensionen an die Bank zurück und stellt ein Hotel auf den Ferienort. In jedem Ferienort darf nur ein Hotel errichtet werden, und auf diesem Ferienort dürfen anschließend keine Pensionen mehr stehen.

Ausnahme: Befindet sich die Spielfigur des Spielers in einem Ferienort, der ihm als letzter Ferienort des Landes noch fehlt, darf er als Aktion diesen Ferienort kaufen und anschließend als weitere Aktion sofort auch noch Pensionen und Hotels in diesem Land errichten. Dies ist die einzige Situation, in der ein Spieler während seines Zuges zwei Aktionen ausführen darf!

Bitte beachten: Die Anzahl der Pensionen und Hotels im Spiel gelten als unbegrenzt. Sollte das Spielmaterial einmal ausgehen, bitte Ersatzteile wie Münzen oder Streichhölzer verwenden.

- **Souvenir kaufen:** Wenn es in dem Land, in dem sich die Spielfigur des Spielers befindet, noch Souvenirs gibt, und der Spieler noch kein Souvenir dieses Lands hat, darf der Spieler eines kaufen – natürlich zum niedrigsten noch verfügbaren Preis. Von jedem Land darf der Spieler nur ein Souvenir besitzen. Der Spieler legt seine Souvenirs offen vor sich auf dem Tisch ab.

Bitte beachten: Jedes Land auf dem Spielplan besteht aus fünf Feldern, und jedes Feld des Spielplans gehört zu einem der acht Länder.

- **Eckfelder:** Wenn die Spielfigur des Spielers auf einem Eckfeld des Spielplans stehen bleibt, kann er die dortige Aktion ausführen:
 - Souvenir: Ein beliebiges, noch auf dem Spielplan vorhandenes, Souvenir kaufen. Weiterhin gilt, dass der Spieler von jedem Land nur ein Souvenir besitzen darf.
 - Besitzkarte: Eine beliebige Besitzkarte kaufen, die noch keinem Spieler gehört.
 - Gebäude: Eine Pension für einen beliebigen eigenen Ferienort kaufen. Dabei müssen Pensionen (ausnahmsweise!) nicht gleichmäßig verteilt werden. Die Pension darf selbst dann errichtet werden, wenn der Spieler gar nicht alle Ferienorte des Landes besitzt. Es darf nur eine Pension gekauft werden, aber nach mehreren Besuchen des Eckfeldes können so in einem einzelnen Ferienort mehrere Pensionen oder gar ein Hotel entstehen.
 - Start: Zusätzlich € 200 von der Bank kassieren. Hier erhält der Spieler also insgesamt € 400 plus € 100 je Souvenir, das er besitzt. Der Spieler kann sich stattdessen für eine andere Aktion (Kauf eines österreichischen Souvenirs) entscheiden und erhält dann nur die übliche Auszahlung von € 200 plus € 100 für jedes Souvenir.
- **Ersatz-Aktion:** Kann ein Spieler gar keine der obigen Aktionen ausführen, weil sie grundsätzlich nicht möglich sind und nicht nur weil ihm dazu die finanziellen Mittel fehlen, dann darf er eine der folgenden Ersatz-Aktionen wählen:
 - Ein beliebiges, noch auf dem Spielplan vorhandenes, Souvenir kaufen (wie auf dem Eckfeld).
 - Eine beliebige Besitzkarte kaufen, die noch keinem Spieler gehört (wie auf dem Eckfeld).
 - Eine Pension für einen beliebigen eigenen Ferienort kaufen (wie auf dem Eckfeld).
 - € 200 von der Bank kassieren.

Nachdem der Spieler seine Aktion ausgeführt hat, endet sein Zug. Die Würfel werden nun an den nächsten Spieler weitergereicht.

Verkäufe:

Souvenirs: Die Spieler dürfen jederzeit ihre Souvenirs zum halben Einstandspreis an die jeweiligen Länder zurückgeben. Diesen Betrag erhalten die Spieler von der Bank. Ein direkter Verkauf an andere Spieler ist ausgeschlossen!



Pensionen und Hotels: Die Spieler dürfen jederzeit ihre Pensionen und Hotels (fünf Pensionen entsprechend) zum halben Einstandspreis an die Bank zurückgeben. Ein direkter Verkauf an andere Spieler ist ausgeschlossen! Verbleibende Pensionen und Hotels müssen nicht gleichmäßig verteilt sein.

Besitzkarten: Die Spieler dürfen jederzeit ihre Besitzkarten zu beliebigen Preisen untereinander handeln. Ein Verkauf an die Bank ist ausgeschlossen! Bevor Besitzkarten gehandelt werden, müssen darauf errichtete Pensionen und Hotels an die Bank verkauft werden. Pensionen und Hotels in anderen Ferienorten des Landes dürfen stehen bleiben.

Bankrott:

Die Spieler dürfen keine Schulden machen! Ist ein Spieler trotz des Verkaufs aller seiner Vermögenswerte (Souvenirs, Pensionen/Hotels, Besitzkarten) nicht in der Lage, eine Zahlung zu leisten, muss er sein restliches Geld dem Gläubiger geben und scheidet aus dem Spiel aus.

SPIELENDE:

In seinem Zug darf der Spieler, anstatt eine Aktion auszuführen, den Sieg erklären, falls seine Vermögensbewertung mindestens € 10.000 ergibt. Dieser Spieler gewinnt! Das gilt selbst dann, wenn ein anderer Spieler zu diesem Zeitpunkt ein größeres Vermögen besitzt. Als Spielvariante kann vereinbart werden, dass der Sieger ein Gesamtvermögen von € 13.000 erreichen muss (Startkapital € 3.000 plus Gewinn € 10.000). Dann dauert das Spiel länger.

Vermögensbewertung:

Um das Vermögen der Spieler möglichst rasch zu bestimmen, wird die folgende vereinfachte Vermögensbewertung angewendet:

- Jede Besitzkarte zählt € 500.
- Jedes Souvenir zählt € 200.
- Jede Pension zählt € 200 und jedes Hotel € 1.000 (fünf Pensionen entsprechend).
- Bargeld.

Bitte beachten: Kauft ein Spieler eine Besitzkarte, beispielsweise Wien für € 450, ist diese Besitzkarte sofort € 500 Wert. Der Spieler macht in diesem Beispiel also einen Sofortgewinn von € 50. Bei anderen Käufen kann auch ein Sofortverlust entstehen, beispielsweise wenn ein Souvenir für € 300 gekauft wird, das nur mit € 200 bewertet wird. Durch das geschickte Kaufen von günstigen Werten kann man hier attraktive Sofortgewinne erzielen, die den Sieg näherbringen



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

Wenn Sie zu „Urlaub-DKT“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:
Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien

www.piatnik.com

