PIATNIK: **ALPEN DKT**

FÜR 3 - 5 TOURISMUSPROFITEURE

ALMHÜTTE ODER THERME?

Das ist hier die schwere Frage: Sommer- oder Wintertourismus? Schifahren oder wandern? Egal, Hauptsache, wir kaufen viele alpine Grundstücke und schaffen es, sie mit Hütten und Hotels lukrativ zu vermarkten, immer reicher zu werden, bis es gelingt die Schulden selbstständig und ohne Rettungsschirme zurückzuzahlen.

Jeder Spieler erhält 2000.- Startgeld und vier Schuldscheine im gleichen Wert. Zu Beginn des Spieles ist Sommer, abgelegte Risikokarten ändern die Saison, was die Mietpreiseinnahmen je nach Region beeinflusst. Wer an der Reihe ist, würfelt mit drei Würfeln und zieht zunächst eine der beiden Touristenfiguren (orangefarbiger Würfel), die wir seit *DKT Dynamic* kennen und lieben gelernt haben, denn sie kommen auch gern auf unsere Hütten zu Besuch. Danach folgt die eigene Spielfigur; endet der Zug auf einem freien Grundstück oder einer freien Gondelstation, darf wie gewohnt agiert werden, bei Fremdbesitzern wird Miete fällig. Später dürfen auf den eigenen Grundstücken wie immer Hütten oder ein Hotel errichtet werden. Zusätzliche Baufirmen und Maklerfelder beschleunigen die Verbauung der Alpen. Natürlich darf auch Grundstückshandel unter den Spielern erfolgen – Monopolbildung in den Zentren lohnt sich nämlich. Der Hotelbau wiederum will wohlüberlegt sein, hängt die Miete doch von den insgesamt in der Region verbauten Hütten ab.

JETZT GIBT'S ACTION!

Zieht ein Spieler seine Figur auf das Feld „Therme“ oder „Almhütte“, wird es wirklich interessant: Ist gerade Winter, so müssen bei einem Besuch in der Therme alle Mitspieler sofort aufstehen und einen Saunabesuch, in der Almhütte das Skifahren imitieren (ein unsichtbares Handtuch schwingen bzw. wedeln); im Sommer bleiben alle sitzen und beginnen sofort mit Trockenschwimmbewegungen, in der Almhütte beginnen alle zu muhen – herrlich! Weniger herrlich ist es übrigens für den am langsamsten (oder falsch) Reagierenden: 100;- EUR an die Bank!

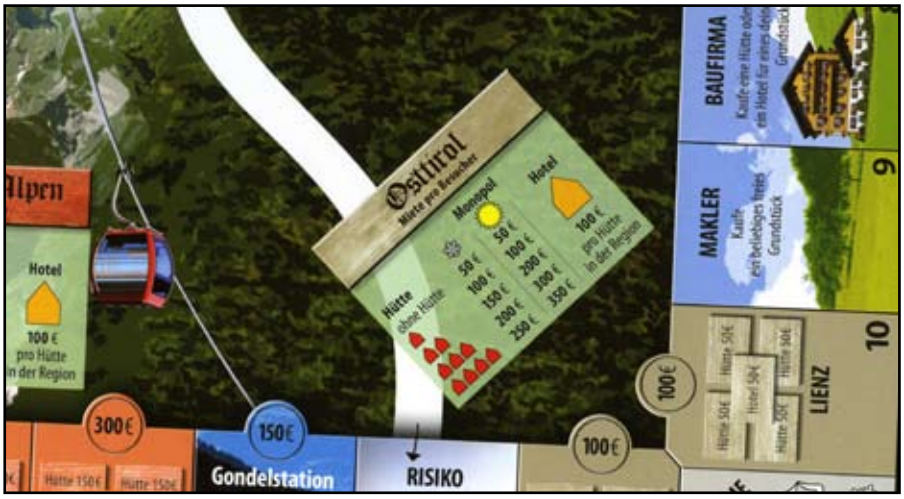
Ein weiteres *Alpen DKT* Schmankerl: Endet ein Zug auf einer freien Gondelstation, werden Spielfigur oder Tourist sofort auf die Bergstation in der Mitte des Spielplanes gestellt. Danach wird gewürfelt und mit dem Wurf bestimmt, über welche der sechs möglichen Abfahrten die Figur wieder auf die Laufstrecke zurückgezogen wird. Sobald die Figur dort landet, müssen sofort die Aufgaben des Feldes ausgeführt werden. Eine auch spielerisch interessante Veränderung, die sich gut einfügt. Ebenso bemerkenswert: Es gibt kein Gefängnisfeld. Auf da Alm da gibt's ka Sünd!

Am Ende gewinnt, wer zuerst schuldenfrei ist, muss aber dafür nicht einen Rettungsschirm für die zu hoch Verschuldeten finanzieren – es ist ja nur ein Spiel! ☺

FAZIT

9 +1*

THOMAS BAREDER

Alpen DKT beeindruckt mit einer Reihe neuer, witziger und gelungener Ideen und baut auf *DKT dynamic* vom Vorjahr gekonnt auf. Thematisch ausgezeichnet passende Gondelstationen, der auch reale Wechsel der Saisonen sowie der skurrile Party-Action-Ansatz geben dem bewährten DKT-Feeling neue Impulse. Gut geeignet, um interessierten Kids erste Einblicke in Wirtschaft und Geschäfte mit dem Tourismus zu vermitteln und in Zeiten der Krise eine willkommene Abwechslung für die ganze Familie!

* Bonus für den Party-Action Gedanken