



für 3 - 6 Spieler ab 8 Jahren

**In 40 Feldern um die Welt!** Kaufen, verkaufen, Vermögen schaffen. Reise um die Welt und investiere dabei in die schönsten Plätze der Erde. Wer baut die lukrativsten Hotels und wer sammelt die wertvollsten Souvenirs? Nur wer 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 Souvenirkarten
- 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 Souvenirkarten werden nach Farben und Preisen sortiert. Die Stapel werden auf die jeweilige Region offen auf den Spielplan gelegt, mit dem niedrigsten Preis zuoberst.
- Der Zug wird auf den Bahnhof (Feld 4) und das Flugzeug auf den Flughafen (Feld 23) gestellt.
- Ein Spieler übernimmt die Rolle des Bankiers. Er verwaltet: Spielgeld, verfügbare Besitzkarten und Gebäude. Natürlich muss der Bankier seinen eigenen Besitz getrennt von der Bank halten.
- Jeder Spieler erhält € 3.000 Startkapital (4x € 10, 3x € 20, 4x € 50, 3x € 100, 2x € 200, 2x € 1.000) von der Bank.
- Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld (Feld 1). Übrige Spielfiguren verbleiben 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 am Zug würfelt mit beiden Würfeln und zieht seine Spielfigur im Uhrzeigersinn um die gewürfelte Augenzahl weiter.

- Zieht der Spieler dabei auf oder über das Startfeld, erhält er von der Bank € 200 plus weitere € 100 für jede Souvenirkarte in seinem Besitz.
- Würfelt der Spieler einen Pasch (zwei gleiche Augenzahlen), darf er, nachdem er seine Spielfigur bewegt hat, erneut würfeln und auch um diese Augenzahl weiterziehen. Das kann sich mehrfach wiederholen. Das erneute Würfeln ist freiwillig – wird allerdings gewürfelt, muss auch gezogen werden.
- Zieht eine Spielfigur auf das Feld, auf dem gerade das **Flugzeug** steht, darf der Spieler seine Figur mit dem Flugzeug sofort auf ein beliebiges Feld ziehen, um dort seinen Zug fortzusetzen. Da es sich dabei immer um einen Direktflug handelt, zieht der Spieler nicht über Start. Das Flugzeug bleibt auf dem gewählten Feld stehen bis



- entweder ein anderer Spieler auf dieses Feld zieht und weiterfliegt
- oder aber ein Spieler das Feld „Flughafen“ (Feld 23) erreicht und das Flugzeug zurückholt, um von dort aus ein neues Feld anzusteuern.

- Zieht eine Spielfigur auf das Feld, auf dem gerade der **Zug** steht, darf der Spieler mit dem Zug sofort bis zu 10 Felder im Uhrzeigersinn ziehen, um dort seinen Zug fortzusetzen. Eventuell zieht der Spieler über Start. Der Zug bleibt auf dem gewählten Feld stehen bis



- entweder ein anderer Spieler 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 weiterzureisen.

- Bleibt ein Spieler mit seiner Spielfigur auf einem Risikofeld stehen, muss er 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.

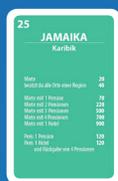
*Vorsicht: Während seines Zuges darf der Spieler zunächst alle seine Pasch-Würfe ausführen und am Ende noch Zug **oder** Flugzeug benutzen – aber nicht beide Transportmittel! Erst wenn der Spieler mit seiner Spielfigur das endgültige Feld erreicht hat, auf dem er seinen Zug ausführt, geht es mit den 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 eine Zahlung an den Besitzer leisten. Die Zahlung muss sofort eingefordert werden, bevor der nächste Spieler würfelt; sonst geht der Anspruch verloren. Die Höhe der Zahlung ist auf der entsprechenden Besitzkarte vermerkt.

Landet die Spielfigur auf einem Feld, das keinem Spieler gehört, ist keine Zahlung zu leisten.

**Bitte beachten:** In Form von Besitzkarten gibt es Restaurants, Kreuzfahrten und Orte zu erwerben. Die Orte sind die farbigen Felder mit Städten und Ländern der acht auf dem Spielplan dargestellten Regionen.



Die **Miete in einem Ort** hängt davon ab, ob der Besitzer alle Besitzkarten einer Region, also alle Felder gleicher Farbe, erworben hat, und ob sich auf dem Feld Pensionen oder ein Hotel befinden.



Die Höhe der **Rechnung in einem Restaurant** hängt davon ab, ob die Orte einer Region bereits verkauft sind, und ob sich in dem am meisten bebauten Ort einer Region Pensionen oder ein Hotel befinden. Dabei ist es gleichgültig, ob die Orte 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 erworben hat.



### 3. Eine Aktion ausführen

Abschließend darf der Spieler in seinem Zug **eine** Aktion ausführen. Je nach Feld, stehen unterschiedliche Aktionen zur Auswahl:

- **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 bauen:** Steht die Spielfigur eines Spielers auf einem Ort, von dessen Farbe er alle Orte besitzt, darf der Spieler dort Pensionen und Hotels errichten. Es dürfen mehrere Gebäude errichtet werden. Der Preis ist auf den Besitzkarten vermerkt. Pensionen in einer Region müssen dabei möglichst gleichmäßig verteilt werden: In einem Ort darf nur dann eine Pension errichtet werden, wenn es keinen anderen Ort in dieser Region mit weniger Pensionen gibt, sonst muss die Pension dort gebaut werden. In jedem Ort dürfen bis zu vier Pensionen errichtet werden. Um ein Hotel zu bauen, muss der Spieler in jedem Ort der Region bereits vier Pensionen errichtet haben. Der Spieler zahlt den Preis des Hotels, gibt die vier Pensionen an die Bank zurück und stellt ein Hotel auf das Feld. In jedem Ort darf **nur ein Hotel** errichtet werden, und auf diesem Feld dürfen anschließend keine Pensionen mehr stehen.

**Ausnahme:** Steht die Spielfigur des Spielers auf einem Ort, der ihm als letztes Feld der Region noch fehlt, darf er als Aktion diesen Ort kaufen und anschließend als weitere Aktion sofort auch noch Gebäude in dieser Region errichten. Das 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 kreative Ersatzteile verwenden.

- **Souvenir kaufen:** Wenn es in der Region, in dem sich ein Spieler befindet, noch Souvenirkarten gibt und er noch kein Souvenir dieser Region hat, darf der Spieler eine Souvenirkarte kaufen, natürlich zum niedrigsten noch verfügbaren Preis, und legt sie offen vor sich aus. Jeder Spieler darf nur eine Souvenirkarte je Region besitzen.

**Bitte beachten:** Jede Region auf dem Spielplan besteht aus fünf Feldern und jedes Feld, auch die Eckfelder des Spielplans, gehört zu einer der acht Regionen.

- **Eckfelder:** Wenn die Spielfigur des Spielers auf einem Eckfeld des Spielplans landet, kann er die dortige Aktion ausführen:
  - Souvenir: Eine beliebige, noch verfügbare Souvenirkarte kaufen. Weiterhin gilt: Jeder Spieler darf von jeder Region nur eine Souvenirkarte besitzen.
  - Besitzkarte: Eine beliebige, noch verfügbare Besitzkarte kaufen.
  - Gebäude: Eine Pension für einen beliebigen, in seinem Besitz befindlichen Ort kaufen. Dabei müssen Pensionen (ausnahmsweise!) nicht gleichmäßig verteilt werden. Die Pension darf selbst dann gebaut werden, wenn der Spieler gar nicht alle Orte einer Region besitzt.



- Start: Zusätzlich € 200 von der Bank kassieren. Hier erhält der Spieler also insgesamt € 400 plus € 100 je Souvenirkarte, die er besitzt. Entscheidet sich der Spieler stattdessen für eine andere Aktion (Kauf eines österreichischen Souvenirs), erhält er keine zusätzlichen € 200.

- **Ersatz-Aktion:** Kann ein Spieler keine der Aktionen ausführen, weil das grundsätzlich nicht möglich ist und nicht nur, weil ihm dazu die finanziellen Mittel fehlen, darf er eine der folgenden Ersatz-Aktionen wählen:
  - Eine beliebige, noch auf dem Spielplan vorhandene, Souvenirkarte 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 Souvenirkarten zum halben Einkaufspreis an die jeweiligen Regionen zurückgeben. Das Geld erhalten die Spieler von der Bank. Ein direkter Verkauf an andere Spieler ist ausgeschlossen!

**Gebäude:** Die Spieler dürfen jederzeit ihre Pensionen und Hotels (fünf Pensionen entsprechend) zum halben Einkaufspreis 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 Gebäude an die Bank verkauft werden. Pensionen und Hotels auf anderen Orten derselben Region dürfen stehen bleiben.

**Bankrott:** Die Spieler dürfen keine Schulden machen! Ist ein Spieler trotz des Verkaufs aller seiner Vermögenswerte (Souvenirs, Gebäude, Besitzkarten) an die Bank nicht in der Lage, eine Zahlung zu leisten, muss er mit dem restlichen Geld seine Schulden bei anderen Spielern begleichen und scheidet aus dem Spiel aus.

## SPIELEND:

Ein Spieler darf, 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 ein Gesamtvermögen von € 13.000 erreicht werden muss (Startkapital € 3.000 plus € 10.000 Gewinn). Das verlängert die Spieldauer.

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

- Jede Besitzkarte zählt € 500.
- Jede Souvenirkarte zählt € 200.
- Jede Pension zählt € 200 und jedes Hotel € 1.000 (fünf Pensionen entsprechend).
- Bargeld entspricht dem tatsächlichen Wert der Scheine.

**Profi-Tipp:** Kauft ein Spieler eine Besitzkarte, z.B. 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 Verlust entstehen, z.B. wird eine Souvenirkarte für € 300 gekauft, aber nur mit € 200 bewertet. 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 „DKT Weltreise“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an: Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien oder [info@piatnik.com](mailto:info@piatnik.com), [piatnik.com](http://piatnik.com)

Du findest uns auf  [facebook.com/PiatnikSpiele](https://facebook.com/PiatnikSpiele)



**TWIDDLE – let's play! – So geht spielen heute:**

**Die Community-App für alle Spiele-Freunde:**

- Spielgruppen in der Nähe finden
- Neue Mitspieler treffen
- Spiele-Events finden und posten
- Keine Spielveranstaltung mehr verpassen und vieles mehr!

Hol dir die kostenlose Community-App **Twiddle – let's play!** – zum gemeinsam Spaß haben!

Eine Initiative der Spieleverlage e.V.