SPIELANLEITUNG



SPIELMATERIAL

81 Casinokarten



Vorderseite mit Nummer

je 3 Karten mit 1/2/14/15,
je 4 Karten mit 3/13,
je 5 Karten mit 4/12,
je 6 Karten mit 5/11,
je 7 Karten mit 6/10,
je 8 Karten mit 7/9,
je 9 Karten mit 8

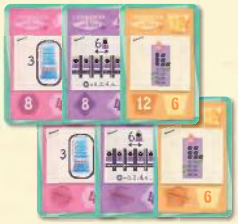
Rückseite mit Aktion:

je 16 Karten mit Bauen /Show /Bauamt / Limousine ,
17 Karten mit Werbung

6 abwischbare Baupläne



21 Projektkarten



Je 7 Karten mit den Symbolen , , ,

Vorderseite: Projekt ausgeschrieben
Rückseite: Projekt verwirklicht („approved“)

8 Solokarten

3 Projekt-Genehmigungen
5 Bauleitungen (doppelseitig)

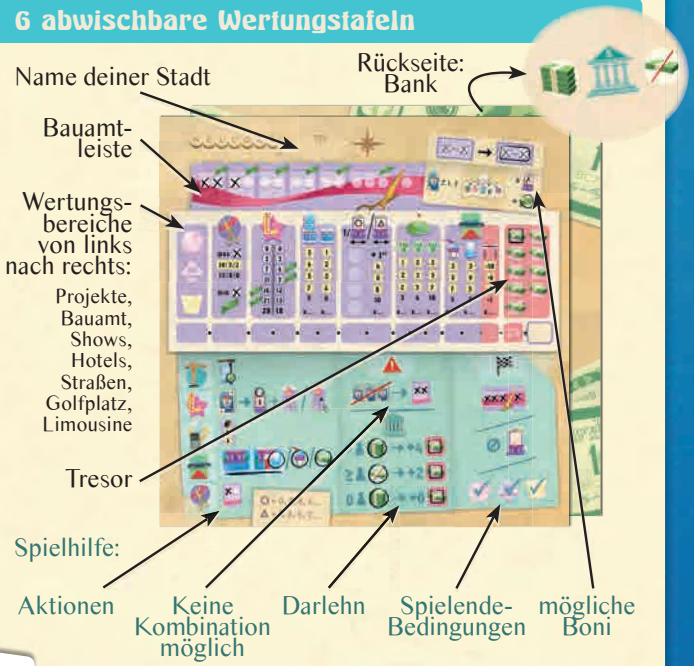




6 abwischbare Filzstifte
6 Putzschwämme



6 abwischbare Wertungstafeln





Endlich habt ihr euch einen Namen in der Architektur-Branche gemacht. Doch nun stellt ihr euch einer neuen Herausforderung: Der Bau von *New Las Vegas* ist ein Wettbewerb der Extraklasse.

Allen Teilnehmenden stehen 4 Straßen und 11 Alleen zur Verfügung. Wer verwirklicht die ausgeschriebenen Projekte der Stadt am schnellsten? Wer eröffnet die unterhaltsamsten Casinos, die edelsten Hotels und den größten Golfplatz?

SPIELPRINZIP

Ihr spielt alle gleichzeitig. In jeder Runde liegen **3 Kartenkombinationen** aus, von denen ihr jeweils individuell 1 Kombination aus Nummer und Aktion auswählt. Dann eröffnet ihr ein neues Casino, indem ihr die **Nummer** auf eurem Bauplan eintragt. Zusätzlich dürft ihr die Aktion eurer Kombination ausführen.
So werdet ihr Runde für Runde Casinos eröffnen und eure Straßen und Alleen ausbauen.

Wichtig: In einer Straße müssen die Nummern dabei stets von links nach rechts ansteigen.

Nur wer die cleversten Kombinationen findet und die eigenen Aktionen am besten nutzt, wird den Wettbewerb um das erfolgreichste *New Las Vegas* für sich entscheiden.

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: **www.pegasus.de/ersatzteilservice**

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.
Dein Pegasus Spiele Team

ÜBERBLICK

In diesem Spiel entwickelst du deine 4 Straßen (Zeilen auf deinem Bauplan), indem du dort Casinos eröffnest. Achte dabei auf Show-Casinos und Glückszahlen.

Zusätzlich hast du verschiedenste Möglichkeiten, um deine Stadt auszubauen und noch mehr Punkte zu sammeln:

Schließe Projekte ab - am besten als Erstes!

Hast du in einer Allee (Spalten auf deinem Bauplan) alle Casinos eröffnet, darfst du dort ein Hotel errichten.

Lege oberhalb der Casinos in der obersten Straße einen Golfplatz an.

Finde den besten Weg für die Limousine, damit sie an möglichst vielen deiner VIP-Casinos, Luxus-Casinos und Mafia-Casinos vorbeikommt.

Wer auf diese Weise am meisten Punkte sammelt, gewinnt das Spiel.

Doch Achtung: Durch verschiedene Aktionen machst du Schulden . Diese musst du entweder während des Spiels tilgen oder bei Spielende mit Geld aus deinem Tresor begleichen.



SPIELVORBEREITUNG

1. Nehmt euch jeweils 1 der beiliegenden Stifte, 1 Bauplan und 1 Wertungstafel.

2. Mischt die Projektkarten , und separat voneinander und zieht jeweils 1 davon. Legt die 3 gezogenen Karten für euch alle gut sichtbar mit der Vorderseite (2 Zahlen, kein „approved“) nach oben auf die Spielfläche. Legt alle anderen Projektkarten in die Schachtel zurück, ihr benötigt sie für diese Partie nicht.

> Für einen leichteren Einstieg ins Spiel könnt ihr euch entscheiden, zunächst ohne den Golfplatz und/oder ohne die Bank zu spielen. Tut ihr das, könnt ihr die entsprechenden Regeln überspringen. Beachtet aber die folgenden Hinweise:
>
> **Für das Spiel ohne Golfplatz:** Falls sich eure Projektkarte auf den Golfplatz bezieht, tauscht diese Karte mit einer andern Karte aus der Schachtel aus.
>
> **Für das Spiel ohne Bank:** Lasst beim Aufbau Schritt 4 aus. Umkreist stattdessen alle jeweils 2 Geldbündel in eurem Tresor rechts auf eurer Wertungstafel (das erste Geldbündel ist bereits umkreist).

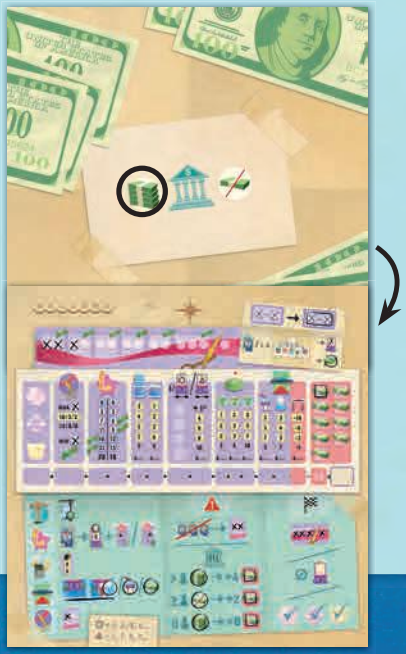
3. Mischt die Casinokarten und bildet 3 gleich große Stapel (mit je 27 Karten). Legt die Stapel mit der Vorderseite (Nummer) nach oben auf der Spielfläche bereit. Lasst unter jedem Stapel etwas Platz für einen Ablagestapel.

4. Wählt jeweils **geheim** aus, ob ihr für das Spielende ein Darlehn bei der Bank beantragen wollt. Kreist dafür das entsprechende Symbol auf der Rückseite eurer Wertungstafel ein und dreht die Tafel danach um, sodass niemand eure Wahl sehen kann:

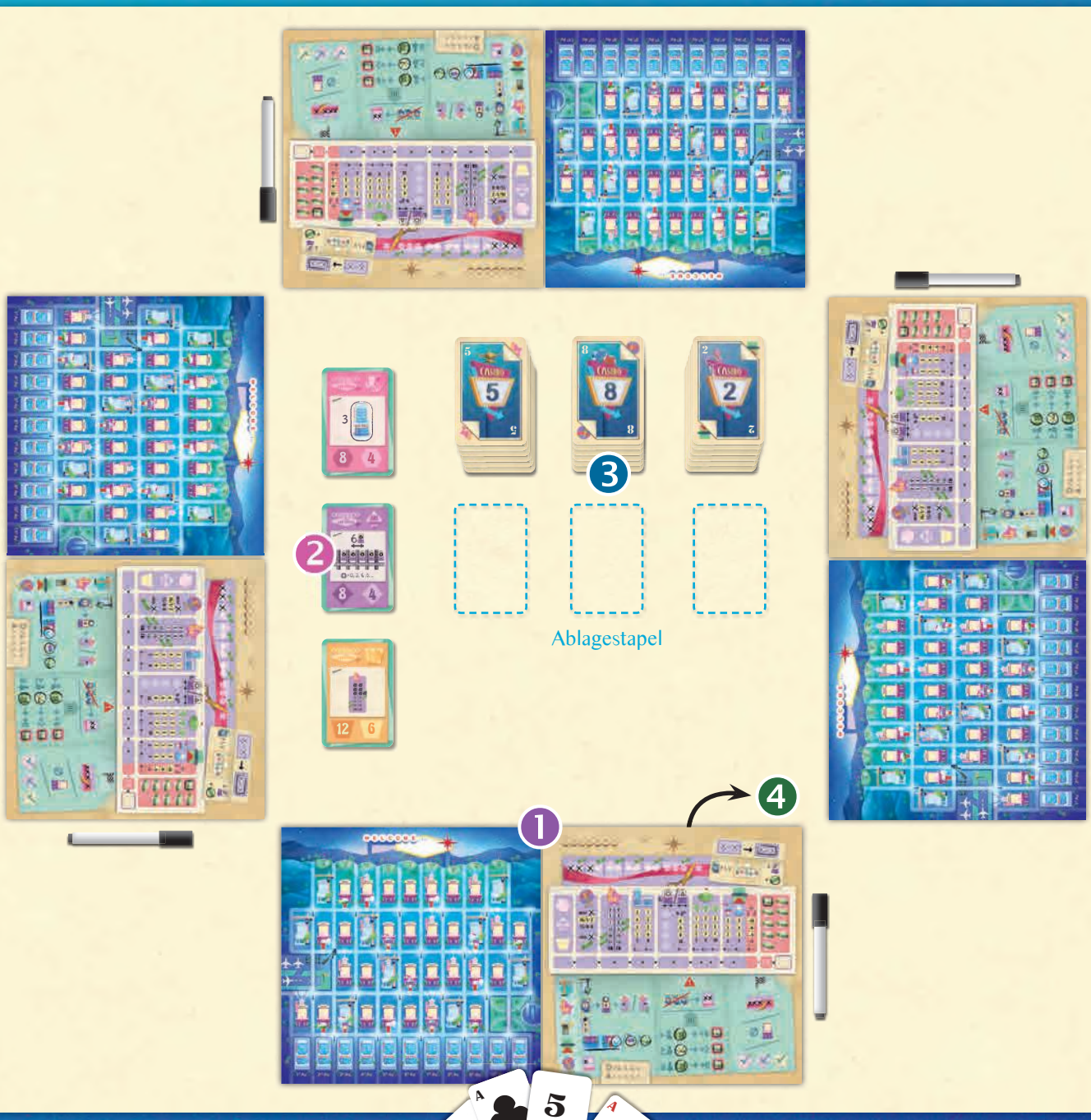
   : Wer dieses Symbol einkreist, stimmt für ein Darlehn.

   : Wer dieses Symbol einkreist, stimmt gegen ein Darlehn.

   Am Ende des Spiels deckt ihr eure Entscheidungen auf und zählt eure Stimmen zusammen. Je nach Ergebnis erhaltet ihr alle ein mehr oder weniger hohes Darlehn (siehe Seite 11). Ihr kreist dann alle die gleiche Anzahl Geldbündel in eurem Tresor ein.



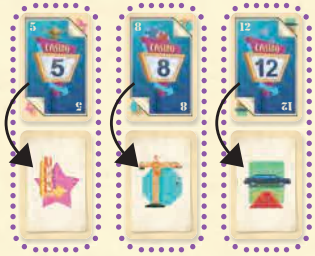



Ablagestapel
1
2
3
4

SPIELABLAUF

Ein Spiel besteht aus mehreren Runden. Führt in jeder Runde die folgenden 5 Phasen nacheinander aus. In den Phasen 2-4 spielt ihr alle gleichzeitig. Ihr braucht also nicht aufeinander zu warten. Fahrt dann gemeinsam mit Phase 5 fort.

1. Casinokarten aufdecken



Bestimmt 1 Person, die diese Phase immer für alle ausführt. Diese Person dreht die oberste Casinokarte jedes Stapels um und legt sie auf den zugehörigen Ablage-stapel (direkt darunter), sodass die Rückseite mit der Aktion sichtbar ist. (In der ersten Runde ist der Ablagestapel leer. In späteren Runden legt ihr die umgedrehte Karte immer auf die anderen Karten des Ablagestapels.)

Dadurch entstehen 3 Kombinationen mit je 1 Vorder- und 1 Rückseite.

> Sind die Stapel nach dem Aufdecken leer, mischt alle 3 Ablagestapel, außer jeweils der obersten Karte, separat und legt sie wieder als Stapel bereit.

2. Kombinationen auswählen

Wähle 1 der 3 verfügbaren Kombinationen aus Nummer und Aktion, die du für diese Runde nutzen willst. (Mehrere Personen dürfen dieselbe Kombination wählen.)

3. Casino eröffnen (verpflichtend)

Trage die gewählte Nummer in ein gebautes Casino auf deinem Bauplan ein, um ein Casino zu eröffnen. Als gebaute Casinos gelten alle Casinos ohne Kran oder mit durchgestrichenen Kran.



Casino im Bau (mit Kran)



gebaute Casinos (ohne Kran)



eröffnete Casinos (mit Nummer)

Wichtig: Die Nummern der Casinos müssen in jeder der 4 Straßen **von links nach rechts** stets **ansteigen**! (Auch gleiche Nummern sind **nicht** erlaubt.)

Hinweis: Eröffnest du ein Casino mit durchgestrichenem Kran daneben, streiche das entsprechende Schulden-Symbol durch (siehe Seite 8).

Beispiel:

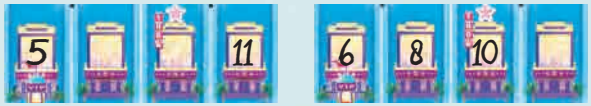


Casino gebaut, du darfst eine Nummer eintragen

Casino im Bau, du darfst keine Nummer eintragen

Nummern müssen von links nach rechts ansteigen

Du darfst zwischen 2 Casinos in einer Straße so viele Casinos freilassen, wie du willst. Du darfst auch Nummern „auslassen“, also z. B. eine 10 direkt neben eine 8 eintragen.



Kannst du eine der Nummern nicht regelgerecht eintragen, musst du in Phase 2 eine andere Kombination wählen.

Kannst du keine der zur Verfügung stehenden Nummern regelgerecht eintragen, kreuze auf deiner Wertungstafel die nächsten 2 Felder auf der Bauamt-Leiste an.

Du darfst in dieser Runde **keine** Aktion ausführen und keinen Bonus nutzen (siehe Seite 9).





4. Aktion ausführen (freiwillig)

In dieser Phase darfst du die Aktion der gewählten Kombination ausführen. Alle Aktionen sind auf Seite 8-9 erklärt.

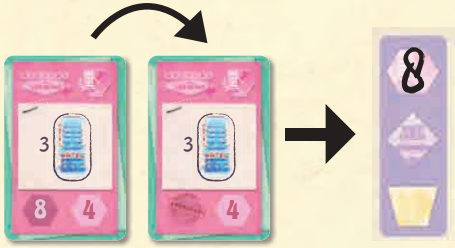
5. Projekte abschließen

Nachdem ihr alle Phase 2-4 abgeschlossen habt, überprüft ihr, ob ihr Projekte abgeschlossen habt. Die Bedingungen der Projekte sind auf Seite 14-15 erklärt.

Schließt du ein Projekt ab, notiere die höchste Punktzahl, die auf der Projektkarte sichtbar ist, links auf deiner Wertungstafel im entsprechenden Feld , oder .

Du darfst jedes Projekt jeweils nur 1× abschließen.

Wurde ein Projekt in dieser Runde zum ersten Mal im Spiel (von 1 oder mehreren Personen) abgeschlossen, dreht die Karte am Ende dieser Phase auf die Rückseite („Approved!“).



Alle, die im weiteren Spielverlauf dieses Projekt abschließen, erhalten weniger Punkte.

Hast du ein Projekt einmal abgeschlossen, behältst du die entsprechenden Punkte auch dann, wenn du die Bedingungen später nicht mehr erfüllst.

Schließt du das allererste Projekt im Spiel ab, darfst du entscheiden, alle Casinokarten zu mischen und 3 neue Stapel mit je 27 Karten auszulegen. Die Karten bleiben dann für das restliche Spiel in diesen Stapeln. Schließen mehrere Personen gleichzeitig das erste Projekt ab und will mindestens 1 von ihnen mischen, mischt die Stapel und bildet sie neu.



GOLFPLATZ

Wenn du das erste Mal ein Casino in der obersten Straße eröffnest, musst du oberhalb von diesem Casino damit beginnen, einen Golfplatz anzulegen.



Kreise dazu die Golfbahn oberhalb des Casinos ein, das du eröffnet hast.

Du **vergrößerst** den Golfplatz, indem du ein Casino eröffnest, das links oder rechts **an ein Casino mit Golfbahn angrenzt**. Wenn du ein Casino neben einem Casino mit Golfbahn eröffnest, kreise die Golfbahn darüber ein. Ist die Golfbahn bereits durchgestrichen, darfst du sie nicht einkreisen.

Für jede eingekreiste Golfbahn erhältst du bei Spielende Punkte.



Achtung: Hast du in der obersten Straße bereits 1 oder mehr Casinos eröffnet, gilt: Eröffnest du ein weiteres Casino, das **nicht** an ein Casino mit Golfbahn angrenzt, **darfst du deinen Golfplatz in diese Richtung nicht mehr erweitern**. Streiche sofort **alle Golfbahnen** durch, die sich auf der Seite des Golfplatzes befinden, auf der du das neue Casino gebaut hast.



ÜBERSICHT DER AKTIONEN

Bauen



Mit dieser Aktion baust du ein Casino im Bau. **Streiche dazu einen Kran an einem Casino deiner Wahl durch**. Das Casino gilt jetzt als gebaut.



Beim Bau eines Casinos machst du Schulden: **Kreise das Schuldensymbol neben dem Kran ein**. Sobald du das Casino eröffnest, werden die Schulden getilgt und du darfst sie durchstreichen.



Werbung



Mit dieser Aktion erhöhst du die Punkte, die du bei Spielende erhältst. Du kannst die folgenden Wertungen verbessern: *Bauamt*, *Hotels*, *Glückszahlen*, *Golfplatz* oder *Limousine*.



Streiche dafür auf deiner Wertungstafel in einer Spalte deiner Wahl den **obersten Wert** in einer gelben Box durch. Bei der Schlusswertung gilt in jeder Spalte der oberste sichtbare (nicht durchgestrichene) Wert.

Show



Wichtig: Diese Aktion darfst du nur dann ausführen, wenn du in Phase 3 *Casino eröffnen* ein Show-Casino eröffnet hast. Show-Casinos erkennst du an einem Stern auf dem Dach.

Kreise den Stern auf dem eröffneten Casino ein und wähle auf der Wertungstafel eine der beiden Spalten im Bereich *Show* aus. Streiche den **obersten Wert in dieser Spalte durch**.

Beginnst du dabei eine neue Spalte, machst du Schulden: **Kreise zusätzlich die beiden Schuldensymbole neben dieser Spalte ein**.



Sobald du den Wert neben einem Schuldensymbol durchstreichst, werden die Schulden getilgt und du darfst das Symbol durchstreichen.



Hinweis: Wählst du eine Kombination mit dieser Aktion, darfst du auch ein normales Casino (ohne Stern auf dem Dach) eröffnen. Du darfst die Aktion dann aber nicht ausführen. Eröffnest du ein Show-Casino ohne eine Show-Aktion, streiche den Stern auf diesem Casino durch. Du darfst in diesem Casino keine Show mehr ausführen.

Limousine



Mit dieser Aktion legst du eine Route für die Limousine fest.

Die Route startet an der Ampel (links auf dem Spielplan oberhalb vom Flughafen). Bei Spielende soll sie als Rundweg bis zur Ampel zurückführen. Hast du den Weg nicht fertig gestellt, verlierst du Punkte je nach Entfernung zur Ampel. Hast du eine vollständige Rundfahrt gezeichnet, darfst du keine neue Rundfahrt mehr beginnen.



Führst du diese Aktion aus, darfst du entlang der gestrichelten Linien einen Weg **von einer Straßenlaterne bis zur nächsten** einzeichnen. Hast du bereits eine Route begonnen, muss der neue Weg diese Route weiterführen.



Du darfst abbiegen und Wege dürfen sich kreuzen. Allerdings darfst du keine Wege doppelt befahren und keine Gablungen einzeichnen. Die Route darf nur zwischen den Casinos entlangführen - nur dort sind Straßenlaternen abgebildet.

Immer wenn du einen Weg einzeichnst, der an einem Casino mit rotem Teppich vorbei führt, kreise das Symbol dieses Casinos ein: Die Symbole stehen für VIP-Casinos, Luxus-Casinos oder Mafia-Casinos. Für jedes **eröffnete** Casino mit eingekreistem Symbol erhältst du bei Spielende Punkte bzw. Geldbündel.

Bauamt



Führst du diese Aktion aus, kreuze das nächste Feld auf der Bauamt-Leiste an (von links nach rechts) an. Zu Spielbeginn sind bereits 3 Kästchen angekreuzt.

Du darfst angekreuzte Felder einkreisen, um einen Bonus zu erhalten (siehe rechts). Doch Achtung: Bei Spielende erhältst du Punkte für angekreuzte, aber nicht eingekreiste Felder.



Achtung: Sobald du oder 1 andere Person das letzte Feld (hinter der Schere) ankreuzt, endet das Spiel am Ende der Runde. Denk daran, dass du auf dieser Leiste auch dann Felder ankreuzt, falls du in Phase 3 *Casino eröffnen* keine Kombination nutzen kannst.



Bonus



In jedem Zug darfst du dich **genau 1x** entscheiden, eine Gruppe angekreuzter Felder auf der Bauamtleiste einzukreisen (die ersten 5 Gruppen bestehen aus je 2 Feldern, die letzte Gruppe besteht aus 3 Feldern). Tust du das, erhältst du sofort 1 der folgenden 3 Boni:

★ Nummer Verändern: Nachdem du deine Kombination gewählt hast, darfst du die Nummer **um bis zu 2 erhöhen oder senken** (-2/-1/+1/+2). Die Nummer darf nicht kleiner als 0 werden. Je nach Karte sind aber die Nummern 0, 16 und 17 möglich. Bei diesem Bonus machst du keine Schulden. Streiche das Schuldensymbol oberhalb der eingekreisten Felder durch.

★ Aktion Verändern: Führe in dieser Runde eine **Aktion deiner Wahl anstatt** der Aktion aus deiner Kombination aus. Bei diesem Bonus machst du keine Schulden. Streiche das Schuldensymbol oberhalb der eingekreisten Felder durch.

★ Casino Erweitern: Nachdem du ein Casino eröffnet hast, darfst du sofort ein zweites Casino eröffnen, das links oder rechts an ein beliebiges, bereits eröffnetes Casino angrenzt. Trage dann dort die Nummer des benachbarten Casinos ein.

Wichtig: Nur mit diesem Bonus darfst du gleiche Nummern nebeneinander eintragen. Dies ist zu keinem anderen Zeitpunkt erlaubt.



Wählst du diesen Bonus, machst du Schulden: **Kreise das Schuldensymbol oberhalb der eingekreisten Felder ein.**

Hinweis: Falls du mit diesem Bonus ein Show-Casino eröffnest, darfst du dessen Stern nicht einkreisen, falls du anschließend die Show-Aktion ausführst.



HOTELS

Hast du alle Casinos in einer Allee (also alle Casinos in einer Spalte) eröffnet, darfst du unterhalb dieser Allee ein Hotel errichten.

Wichtig: Casinos im Bau musst du zuerst bauen und dann eröffnen - erst dann darfst du in der entsprechenden Allee ein Hotel errichten.

Kreise das Hotel sofort ein, sobald du alle Casinos in einer Allee eröffnet hast. Es gilt nun als errichtet und du erhältst bei Spielende Siegpunkte dafür.



Wurde das Hotel einer Allee in dieser Runde zum ersten Mal im Spiel (von 1 oder mehreren Personen) errichtet, dürfen diese Personen das große Hotel einkreisen.



Alle Personen, die dieses Hotel in dieser Runde noch nicht errichtet haben, müssen die oberen Stockwerke des Hotels durchstreichen. Wenn sie im weiteren Spielverlauf dieses Hotel errichten, dürfen sie nur den unteren Bereich – das kleine Hotel – einkreisen.





SPIELENDE UND WERTUNG

Das Spiel endet am Ende der Runde, in der ...

- ★ 1 oder mehr Personen das letzte Feld auf der Bauamt-Leiste angekreuzt haben (das Feld hinter der Schere).
- ★ 1 oder mehr Personen alle 3 Projekte abgeschlossen haben.
- ★ 1 oder mehr Personen auf allen 4 Straßen alle gebauten Casions eröffnet haben (Casinos im Bau zählen nicht mit).

Rechne nun auf der Wertungstafel deine Punkte wie folgt aus:

Projekte Zähle die Punkte von deinen abgeschlossenen Projekten zusammen.

Bauamt-Leiste Zähle, wie viele Felder auf der Bauamt-Leiste du nicht genutzt (angekreuzt aber nicht eingekreist) hast. Vergleiche diese Anzahl mit den anderen Personen. Je nach Platzierung erhältst du die Punkte aus der obersten sichtbaren (nicht durchgestrichenen) Box:



Hast du die meisten nicht genutzten Felder, erhältst du 10 bzw. 15 Punkte. Bist du an zweiter Stelle, erhältst du 5 bzw. 8 Punkte. Bist du an dritter Stelle, erhältst du 2 bzw. 0 Punkte. Hast du kein nicht genutztes Feld, erhältst du keine Punkte.

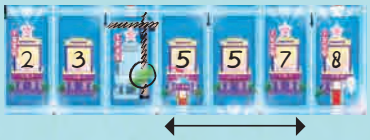
Hast du die wenigsten nicht genutzten Felder von euch allen, musst du zusätzlich das Schuldensymbol in diesem Wertungsbereich einkreisen.

GLÜCKSZAHLEN

Wenn mehrere Casinos mit **gerader oder ungerader Nummer eine Reihe** bilden, gelten diese Nummern als Glückszahlen. Bei Spielende erhältst du in jeder Straße zusätzlich Punkte für die längste Reihe Casinos mit Glückszahlen.
Eine Reihe wird durch gebaute Casinos ohne Nummer unterbrochen. Casinos im Bau unterbrechen eine Reihe nicht.



4 Casinos mit gerader Zahl in einer Reihe. Das Casino im Bau unterbricht die Reihe nicht.



3 Casinos in einer Reihe. Gebaute Casinos (ohne Kran oder mit durchgestrichenen Kran) unterbrechen eine Reihe.

Hinweis: Falls du durch den Bonus *Casino erweitern* zwei gleiche Zahlen eingetragen hast, zählen beide als Glückszahl (z. B. 5-5-7-11). Falls du eine 0 eingetragen hast, zählt sie als gerade Zahl (z. B. 0-2-6-8).



Shows Erhalte für beide Spalten die Punkte aus der obersten sichtbaren Box.



Hotels Notiere die Anzahl deiner großen und kleinen Hotels. Multipliziere die Anzahl dann jeweils mit den Punkten aus der entsprechenden obersten sichtbaren Box.



Glückszahlen Überprüfe in jeder Straße, wo sich die längste Reihe Casinos mit geraden oder ungeraden Nummern befindet. Trage die Anzahl auf der Wertungstafel im Bereich *Glückszahl* auf der linken Seite ein.

Zur Erinnerung: Casinos im Bau unterbrechen eine Reihe nicht. 0 zählt als gerade.



Vergleicht nun, wie viele Casinos mit Glückszahlen ihr in jeder Straße habt. Die Person, die die meisten Casinos in einer Straße hat, kreist die Anzahl ihrer Casinos ein.

Jedes Casino ist 1 Punkt wert. Zähle die Punkte für die Casinos mit Glückszahl in allen 4 Straßen zusammen.

Notiere nun in der rechten Spalte unten, wie viele Zahlen du eingekreist hast (1-4). Multipliziere diese Anzahl mit den Punkten aus der obersten sichtbaren Box.

Golfplatz Zähle, wie viele Golfbahnen du von jedem Typ (**PAR 3**, **PAR 4**, **PAR 5**) eingekreist hast und notiere ihre Anzahl auf der Wertungstafel. Multipliziere den Wert dann jeweils mit den Punkten aus der obersten sichtbaren Box in der Spalte direkt darüber.



Limousine Zähle zunächst, wie viele eröffnete Mafia-Casinos an der Route der Limousine liegen. Umkreise für jedes Mafia-Casino ein Geldbündel in deinem Tresor.

Zähle dann, wie viele **eröffnete** VIP-Casinos und **eröffnete** Luxus-Casinos an der Route der Limousine liegen und notiere ihre Anzahl auf der Wertungstafel. Multipliziere den Wert dann jeweils mit den Punkten aus der obersten sichtbaren Box in der Spalte direkt darüber.



Falls die Route der Limousine nicht bis zur Ampel zurückführt, zähle, wie viele Wege du noch einzeichnen müsstest, um die Ampel zu erreichen (ein Weg geht jeweils von Laterne zu Laterne). Notiere die Anzahl fehlender Wege im roten Bereich auf der Wertungstafel. Multipliziere den Wert dann jeweils mit den Minus-Punkten aus der obersten sichtbaren Box in der Spalte direkt darüber.

Tresor Drehe deine Wertungstafel jetzt um und zeige den anderen Personen, ob du ein Darlehn von der Bank beantragt hast.



- ★ Haben sich mehr als die Hälfte von euch dafür entschieden, ein Darlehn zu beantragen, umkreist ihr alle (unabhängig von eurer Entscheidung) 4 Geldbündel in eurem Tresor.
- ★ Haben sich die Hälfte oder mehr als die Hälfte dagegen entschieden, ein Darlehn zu beantragen, umkreist ihr alle (unabhängig von eurer Entscheidung) 2 Geldbündel im Tresor. Dies gilt nur, wenn mindestens 1 Person für das Darlehn gestimmt hat.
- ★ Habt ihr euch alle dagegen entschieden, ein Darlehn zu beantragen, dürft ihr keine zusätzlichen Geldbündel einkreisen.



Überprüft nun auf Bauplan und Wertungstafel, ob ihr noch Schulden zurückzahlen müsst. Streicht für jedes Schuldensymbol, das noch nicht durchgestrichen ist, ein eingekreistes Geldbündel in eurem Tresor durch. Habt ihr genug Geldbündel, um alle Schulden zu begleichen, streicht die 20 Minuspunkte unter dem Tresor durch. Habt ihr weniger Geldbündel als Schuldensymbole, müsst ihr die Minuspunkte stehen lassen.

Zählt nun alle Punkte zusammen. Es gewinnt die Person mit den meisten Punkten. Bei Gleichstand gewinnt von den Beteiligten, wer mehr Hotels errichtet hat. Bei erneutem Gleichstand gewinnt von den Beteiligten, wer am meisten große Hotels errichtet hat. Gibt es auch darin einen Gleichstand, teilen sich die Beteiligten den Sieg.



SOLO MODUS

ALEXIS SOLO MODE

Die dubiose Bau-Gesellschaft ACME (Alexis Casinos & Mafia Enterprise) ist deine größte Konkurrenz.

Alle Regeln gelten weiterhin, mit den nachfolgend aufgeführten Änderungen. Ziel ist es, am Ende mehr Punkte zu haben als die ACME.

Änderungen bei der Spielvorbereitung



1 Wähle 1 Bauleitung aus und lege die Karte gut sichtbar aus. Je höher die Zahl oben links, desto schwieriger wird das Spiel.

3 Mische die **Casinokarten** mit der Rückseite (der Seite mit der Aktion) nach oben. Ziehe die oberste Karte und lege sie unter die Wertungstafel der ACME, ohne dir die Vorderseite anzusehen. Bilde aus den übrigen Karten 2 gleich große Stapel (mit je 40 Karten).



Mische die **3 Projekt-Genehmigungen** in einen der Stapel und lege den anderen Stapel darauf. Lege diesen Stapel auf der Spielfläche bereit.

Änderungen im Spielablauf

1. Casinokarte aufdecken: Ziehe 3 Karten vom Stapel und schau dir jeweils beide Seiten an. Ziehst du eine **Projekt-Genehmigung**, lege sie zur Seite. Ziehe dann 1 weitere Karte, sodass du immer 3 Casinokarten hast.

2. Kombination auswählen: Wähle 1 Karte, deren Nummer du nutzen möchtest, und 1 **andere** Karte, deren Aktion du nutzen möchtest. Sie bilden deine Kombination für diese Runde.

3. Casino eröffnen: -unverändert-

4. Aktion ausführen: -unverändert-

5. 1 Karte an die ACME weitergeben: Lege am Ende der Runde die Karten deiner Kombination auf einen Ablagestapel. Gib die dritte, unbenutzte Casinokarte an die ACME weiter. Lege sie dazu mit der Rückseite (die Seite mit der Aktion) nach oben auf einen Stapel neben der Bauleitung. Du darfst diesen Stapel jederzeit durchsehen, aber nicht die Reihenfolge der Karten verändern.

Hinweis: Kannst du keine der Nummern regelgerecht eintragen, musst du dennoch 2 Karten wählen und ablegen und die dritte Karte auf den Stapel der ACME legen.

1st	✗ + 6
2nd	✗ + 7
3rd	✓ + 8-9

6. Projekte abschließen: Hast du beim Karten ziehen eine Projekt-Genehmigung gezogen, prüfe nun oben rechts auf der Bauleitung-Karte, ob die ACME dieses Projekt abschließt. Dies ist abhängig davon, die wievielte Projekt-Genehmigung du aufgedeckt hast. Bei ✗ führt die ACME keine Wertung durch. Bei ✓ führt die ACME eine Wertung durch. Je nachdem. ob du das Projekt schon abgeschlossen hast, erhält die ACME die höhere oder niedrigere Punktzahl. Drehe ggf. die Projektkarte um.

Zusätzlich errichtet die ACME in den angegebenen Alleen Hotels, wenn möglich.

Beispiel: Du ziehst die Projekt-Genehmigung für . Da dies die erste (1st) Projekt-Genehmigung ist, wertet die ACME das Projekt nicht und erhält keine Punkte.

Zusätzlich errichtet die ACME sofort das Hotel in der sechsten Allee (6th Av.), sofern möglich.

Errichtet die ACME ein Hotel, notiere ein „A“ im oberen Bereich dieses Hotels auf deinem Bauplan. Du darfst an dieser Stelle nur noch das kleine Hotel errichten.

Hast du bereits das große Hotel errichtet, kann die ACME das Hotel nicht errichten. Die ACME errichtet keine kleinen Hotels.

Ausnahme: Errichten die ACME und du ein Hotel in derselben Runde, errichtet ihr beide das große Hotel.

Lege die Projekt-Genehmigung anschließend ab. Du benötigst sie für diese Partie nicht mehr.

Wichtig: Die ACME wertet Projekte ausschließlich mit den Projekt-Genehmigungen. Sie darf kein Projekt aufgrund von gebauten Hotels werten.



Achtung: Wird im Spiel zum ersten Mal ein Projekt gewertet - von dir oder von der ACME - musst du am Ende der Runde deinen Ablagestapel mit den Karten mischen, die sich noch im Stapel befinden. Nur die Karten, die du an die ACME gegeben hast, bleiben dort liegen.
Ist der Stapel zu irgendeinem Zeitpunkt leer, musst du ebenfalls deinen Ablagestapel mischen.

Änderungen bei der Wertung

Führe die Wertung für die ACME wie folgt durch. Verwende eine ungenutzte Wertungstafel, um die Punkte zu notieren.
Wichtig: Anstelle der Felder in den Wertungsbereichen verwendest du für die ACME die Angaben auf der Bauleitung.

Für alle Wertungen gibt es auf der Karte mit der Bauleitung zwei Felder mit Punkten. Hat die ACME mindestens die darunter angegebene Anzahl Karten mit der Aktion *Werbung* in ihrem Stapel, erhält sie den rechten – höheren – Wert für ihre Wertung. Ansonsten erhält sie den linken – niedrigeren – Wert. Zähle daher zuerst alle Karten mit der Aktion *Werbung* zusammen, **ohne die Reihenfolge der Karten zu verändern**!

PROJEKTE: Zähle die Punkte zusammen, die die ACME für Projekte erhält.



GOLFPLATZ: Nimm dir den Stapel mit allen Karten, die du der ACME weitergegeben hast. Zähle nun alle Karten, die die gleiche Aktion zeigen, wie die vorherige Karte. (3 Karten mit  hintereinander, ergeben also eine Anzahl von 2.) Multipliziere die Anzahl mit den Punkten, die auf der Bauleitung angegeben sind.
Tipp: Danach darfst du die Karten der ACME sortieren.



BAUAMT-LEISTE: Zähle alle Karten der ACME mit der Aktion *Bauamt* zusammen. Multipliziere ihre Anzahl mit den Punkten, die auf der Bauleitung angegeben sind.

Hinweise für deine Wertung: Hast du mehr nicht genutzte Felder auf deiner Bauamt-Leiste, als die ACME Karten der Aktion *Bauamt* hat, erhältst du die Punkte für die erste Position. Hast du weniger nicht genutzte Felder, erhältst die die Punkte für die zweite Position und musst zusätzlich die Schulden  einkreisen.



SHOWS: Zähle alle Karten der ACME mit der Aktion *Show* zusammen. Multipliziere ihre Anzahl mit den Punkten, die auf der Bauleitung angegeben sind.



HOTELS: Zähle alle Hotels der ACME zusammen (sie sind auf deinem Bauplan mit „A“ markiert). Multipliziere ihre Anzahl mit den Punkten, die auf der Bauleitung angegeben sind.



GLÜCKSZAHLEN: Zähle alle Karten der ACME mit der Aktion *Bauen* zusammen. Addiere oder subtrahiere die Zahl, die auf der Bauleitung-Karte auf dem Kran-Symbol angegeben ist. (sollte das Ergebnis kleiner als 1 sein, verwende stattdessen 1 als Ergebnis). Das Ergebnis steht für die Anzahl von Casinos mit Glückszahl, dass die ACME in jeder Straße hat.

Hinweise für deine Wertung: Verwende dieses Ergebnis, um zu überprüfen, in welchen Straßen du mehr Casinos mit Glückszahl als die ACME hast. Du erhältst dafür wie üblich Punkte.

Für jede Straße, in der du weniger Casinos mit Glückszahl hast, als das Ergebnis der ACME, erhält die ACME Punkte. Multipliziere die Anzahl dieser Straßen mit den Punkten, die auf der Bauleitung angegeben sind.



SHOWS: Zähle alle Karten der ACME mit der Aktion *Limousine* zusammen. Multipliziere ihre Anzahl mit den Punkten, die auf der Bauleitung angegeben sind.



TRESOR: Schau dir die Casinokarte an, die du beim Spielaufbau unter die Wertungstafel der ACME geschoben hast. Vergleiche die Nummer darauf mit der Zahl, die oben links auf der Bauleitung-Karte beim Banksymbol angegeben ist.
Ist die Nummer auf der Casinokarte gleich oder höher als diese Zahl, hat die ACME für ein Darlehn gestimmt. Ist die Nummer auf der Casinokarte niedriger, hat die ACME gegen ein Darlehn gestimmt.
Hinweis für deine Wertung: Erhalte die entsprechenden Geldbündel je nachdem, wie du und die ACME gestimmt haben. Haben du und die ACME beide gegen das Darlehn gestimmt, erhält die ACME Minuspunkte in Höhe der Nummer auf der Casinokarte. Andernfalls hat das Darlehn keinen Effekt für die ACME.

ÜBERSICHT ÜBER DIE PROJEKTE

Hotels und Bauamt



Um dieses Projekt zu werten, musst du **3 große Hotels** errichtet haben.



Um dieses Projekt zu werten, musst du **5 kleine Hotels** errichtet haben.



Um dieses Projekt zu werten, musst du **insgesamt 7 Hotels** (kleine und/oder große) errichtet haben.



Um dieses Projekt zu werten, musst du **2 große Hotels** errichtet haben, die **aneinander angrenzen**.



Um dieses Projekt zu werten, musst du **insgesamt 4 Hotels** (kleine und/oder große) errichtet haben, die **aneinander angrenzen**.



Um dieses Projekt zu werten, musst du **das Hotel in der ersten und der letzten (der elften) Allee** errichtet haben.



Um dieses Projekt zu werten, musst du **10 Felder auf der Bauamtleiste angekreuzt** haben, ohne sie einzukreisen.
Hinweis: Nachdem du das Projekt gewertet hast, darfst du die Felder wie üblich einkreisen, um Boni zu erhalten. Denk daran, dass du nur genau 1 Bonus pro Runde erhalten darfst.

Straßen und Limousine

Für alle Projekte dieses Typs gilt: Casinos bilden nur dann eine Reihe, wenn sie aneinander angrenzen. Casinos im Bau unterbrechen eine Reihe allerdings nicht, solange du sie nicht gebaut hast.
Casinos mit identischen Nummern (durch den Bonus *Casino erweitern*) zählen in einer Reihe jeweils als separate Casinos.



Um dieses Projekt zu werten, musst du **1 Reihe aus 7 Casinos mit ungeraden Nummern** eröffnet haben.



Um dieses Projekt zu werten, musst du **2 Reihen aus je 4 Casinos mit ungeraden Nummern** eröffnet haben. Die Reihen dürfen sich in der gleichen oder in unterschiedlichen Straßen befinden.



Um dieses Projekt zu werten, musst du **1 Reihe aus 5 Casinos mit geraden Nummern** eröffnet haben. Die Reihe muss am Anfang oder am Ende der Straße beginnen.
Hinweis: Falls sich am Anfang oder Ende der Straße ein Casino im Bau befindet, darfst du es überspringen.



Um dieses Projekt zu werten, musst du in **2 Straßen alle Casinos** eröffnet haben (außer Casinos im Bau).



Um dieses Projekt zu werten, musst die **Route deiner Limousine an jeweils mindestens 1 Mafia-Casino, Luxus-Casino und VIP-Casino** vorbeiführen. Du darfst dieses Projekt auch dann werten, wenn die Casinos noch nicht eröffnet sind.





Um dieses Projekt zu werten, musst du **1 Reihe aus 6 Casinos mit geraden Nummern** eröffnet haben.



Um dieses Projekt zu werten, musst die **Route deiner Limousine in jeder der 4 Straßen an einem besonderen Casino** (Mafia-Casino, Luxus-Casino oder VIP-Casino) vorbeiführen. Du darfst dieses Projekt auch dann werten, wenn die Casinos noch nicht eröffnet sind.

Bauen, Shows und Golfplatz



Um dieses Projekt zu werten, musst du die beiden **Casinos im Bau in der ersten und der letzten (der elften) Allee gebaut und eröffnet** haben.



Um dieses Projekt zu werten, musst du in **2 Straßen alle Casinos im Bau gebaut und eröffnet** haben.



Um dieses Projekt zu werten, musst du **alle Casinos im Bau gebaut** haben.



Um dieses Projekt zu werten, musst du in 1 Straße **alle Casinos im Bau gebaut und eröffnet** haben und in der gleichen Straße **alle Show-Casinos mit der Aktion**  **eröffnet** haben.



Um dieses Projekt zu werten, musst du auf der Wertungstafel im Bereich  in beiden Spalten die ersten 3 Boxen durchgestrichen haben.



Um dieses Projekt zu werten, musst du in der obersten Straße **alle Show-Casinos mit der Aktion**  **eröffnet** haben und **alle Golfbahnen** eingekreist haben.



Um dieses Projekt zu werten, musst du **alle Golfbahnen des Typs PAR 4** eingekreist haben.

IMPRESSUM

Autor: **Benoit TURPIN**
Autor des Solo-Modus: **Alexis ALLARD**
Illustrationen und Grafikdesign: **Anne HEIDSIECK**
Lektorat: **Dominique BODIN & Sandra GRÈS**

Deutsche Ausgabe:
Grafikdesign: **Jessy TÖPFER** • Redaktion: **Irina SIEFERT**

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Blue Cocker Games. © 2019 Blue Cocker. © der deutschen Ausgabe 2023 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.







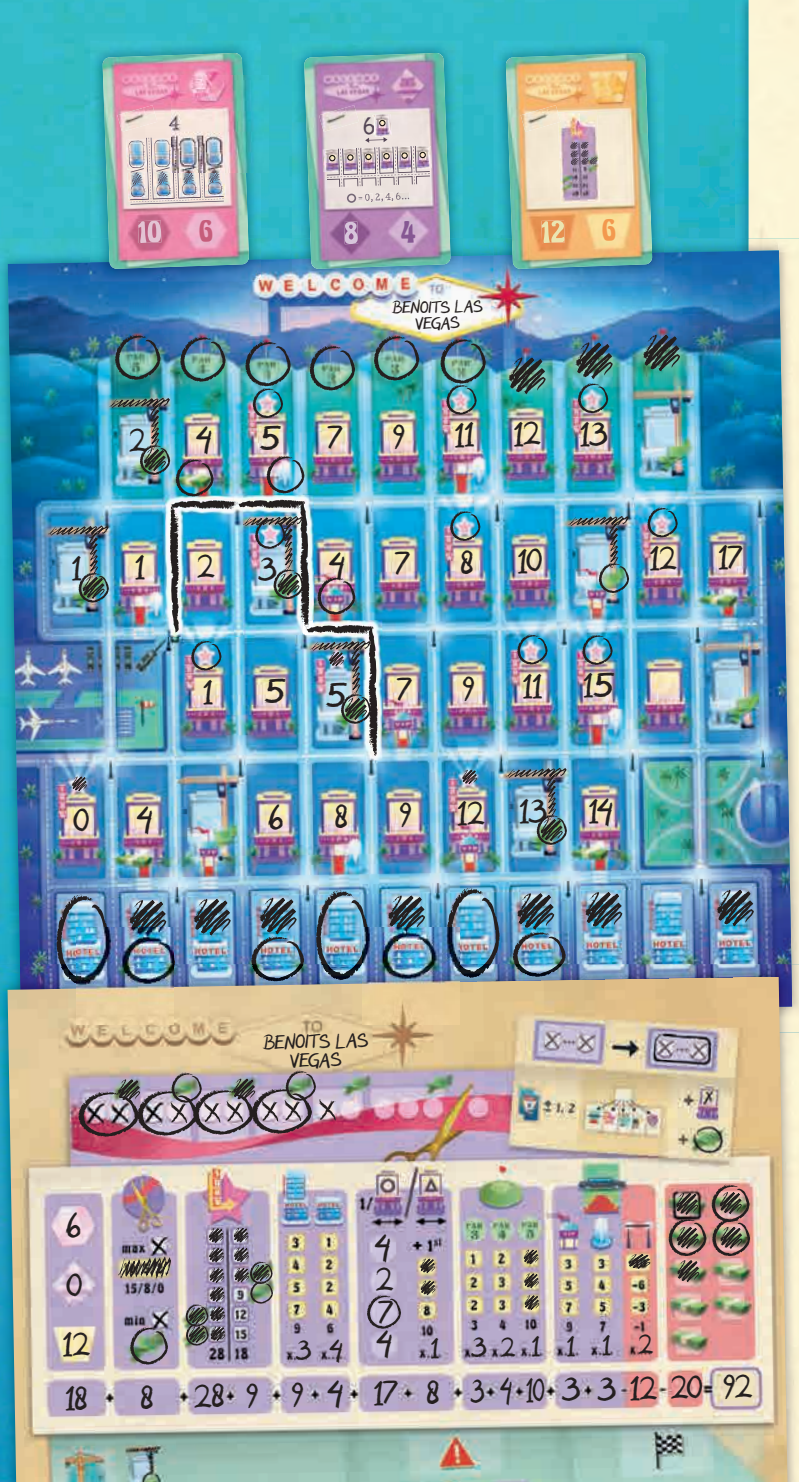
Dank

Der blaue Hund schleckt herzlich ab: Andrée Frances, Bruno Desch, Matthieu Halfen, Jean-Emmanuel Gilbert, Michel Schoenacker, Alain Blaizeau, Nathalie Geoffrin, Renaud Challiat.

Benoit möchte allen Fans von Welcome to danken, die ihn mit ihrer Begeisterung motiviert haben, ein neues Spiel in dieser Reihe zu entwickeln. Außerdem dankt er den Menschen in der Spielebranche, die ihm Mut gemacht haben. Ein besonderer Dank geht an Virginie, die dieses Projekt erst möglich gemacht hat - obwohl es *Myrmes* gibt ...

Alexis dankt Benoit für „the flop“, Anne für „the turn“ and Alain für „the river“.





Wertungsbeispiel

Benoit und Alexis haben zu zweit gespielt. Nun rechnet Benoit seine Punkte zusammen:

PROJEKTE: Benoit hat 2 Projekte abgeschlossen, hat er vor Alexis abgeschlossen, danach.

6+12=18 Punkte

BAUAMT-LEISTE: Benoit hat 1 nicht genutztes Feld. Damit hat er weniger Kreuze als Alexis. Als Zweitplatzierter erhält er **8 Punkte**. Gleichzeitig ist er Letzter, muss also das **Schuldensymbol einkreisen**.

SHOWS: Für die linke Spalte erhält Benoit **28 Punkte**, für die rechte Spalte **9 Punkte**.

HOTELS: Benoit hat 3 große Hotels errichtet, für die er je 3 Punkte erhält und 4 kleine Hotels, für die er je 1 Punkt erhält.

3x3=9 Punkte **4x1=4 Punkte**

GLÜCKSZAHLEN: In der obersten Straße hat Benoit 4 Casinos mit ungeraden Nummern in einer Reihe, in der Straße darunter 2 Casinos mit geraden Nummern, dann 7 Casinos mit ungeraden Nummern und zum Schluss 4 Casinos mit geraden Nummern. Das entspricht **17 Punkten**. Nur die Reihe in der dritten Straße ist länger als die von Alexis, daher kreist er die 7 ein und erhält **8 Punkte**.

GOLFPLATZ: Auf der rechten Seite hat Benoit die 13 vor der 12 eingetragen und musste deshalb die Golfbahnen auf der rechten Seite durchstreichen. Für die Golfbahnen auf der linken Seite erhält er **3, 4 und 10 Punkte**.

LIMOUSINE: Benoits Route führt an 1 Mafia-Casino vorbei, also kreist er 1 Geldbündel in seinem Tresor ein. Außerdem führt die Route an 1 VIP-Casino und 1 Luxus-Casino vorbei. Er erhält dafür **je 3 Punkte**. Die Route führt nicht zurück zum Startpunkt, dafür bräuchte sie 2 zusätzliche Wege, wofür Benoit je -6 Punkte erhält:

2x-6=-12

TRESOR: Benoit hat ein Darlehn beantragt, Alexis nicht. Daher kreisen beide 2 Geldbündel in ihrem Tresor ein. Insgesamt besitzt Benoit nun 4 Geldbündel (1 vom Anfang, 1 von der Limousine, 2 vom Darlehn). Nun prüft er seine Schulden. Er hat 1 vom gebauten aber nicht eröffneten Casino in der zweiten Straße, 2 auf der Bauamt-Leiste, 1 von der Wertung der Bauamt-Leiste und 1 in der rechten Spalte der Show-Wertung. Seine 5 kann er mit den 4 Geldbündeln nicht bezahlen, weshalb er 20 Punkte von seinem Ergebnis abziehen muss.

Insgesamt hat Benoit **92 Punkte** erreicht.