



#### 81 Casinokarten (58 x 88 mm)

Vorderseite: Nr. des Casinos / Rückseite: Aktion.





Verteilung der Karten:

**Aktionsseite:** 16 Karten Einweihung, 16 Karten Neubau, 16 Karten Limousine, 16 Karten Show, 17 Karten Aufwertung.

Casino-Nummern : 3x 1 2 14 15

4x **3 13**, 5x **4 12**, 6x **5 11** 

7x **6 10**, 8x **7 9**, 9x **8**.

#### 21 Projektkarten (58 x 88 mm)

Drei unterschiedliche Kartentypen, die sich durch ihre Farben und Symbole unterscheiden, , e oder



(Vorderseite: Projekt / Rückseite: genehmigt).

#### 8 Karten für das Solospiel (58 x 88 mm)

3 Karten Projektgenehmigung und 5 Architektenkarten.





#### 1 Block mit 100 Spielzetteln

Vorderseite: Stadt / Rückseite: Wertung.



Name Ihrer Stadt

Golfplatz

Casino im Bau

Show-Casino

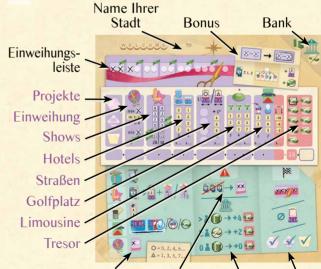
Start der Limousine

VIP-Casino

Mafia-Casino

Luxus-Casino

Allee



Spielhilfe: Aktionen Ablehnungen Bank- Spielende kredit



Welcome to New Las Vegas ist ein eigenständig spielbarer Nachfolger von Welcom.

Sie sind in Ihrem Beruf als Architekt bereits erfolgreich geworden und Ende der 60er Jahre haben Sie sich in den Vereinigten Staaten dem Projekt zum Bau eines "Neuen Las Vegas" angeschlossen.

#### Aber der Wettbewerb ist hart!

Wer kann am besten die Projekte der Stadt in die Tat umsetzen, indem er in seinen 4 Straßen und 11 Alleen die luxuriösesten und unterhaltsamsten Casinos, die größten Hotels und den längsten Golfplatz baut?

In Welcome to New Las Vegas spielen alle gleichzeitig und mit demselben Kartenangebot. Es geht also für jeden Architekten darum, die Kombinationen der ausliegenden Casino-Nummern und dazugehörigen Aktionen clever zu nutzen, um der/die größte Architekt/ in von morgen zu werden!

Aber Achtung: Sie müssen sich einer noch größeren Herausforderung stellen als in Welcome mit mehr Baumöglichkeiten, die eine kluge Wahl erfordern, und Sie müssen sich auch einem härteren Wettbewerb zwischen den Architekten stellen!

Wir empfehlen Ihnen daher, mit einer Partie Welcome zu beginnen, bevor Sie Welcome to New Las Vegas spielen!



# ZIEL DES



Sie müssen nach und nach Ihre 4 (horizontalen) Straßen erschließen, indem Sie dort Casinos eröffnen.

Sie haben alle Casinos einer (vertikalen) Allee eröffnet? Dann ist das der Moment, dort ein großes Hotel für die Touristen zu bauen.

Machen Sie Ihre Stadt noch attraktiver, indem Sie Veranstaltungshallen und Golfplätze bauen und sogar Ihre reichen Kunden mit Limousinen zu den luxuriösesten Casinos fahren.

Natürlich sind alle Ihre kostbaren Projekte teuer und Sie müssen sich Geld bei der Bank ausleihen.... oder bei der Mafia. Aber hüten Sie sich davor, Ihre Schulden nicht bezahlen zu können!

Der Wettbewerb zwischen Ihnen und den anderen Architekten wird hart: Wer wird als Erster die Projekte, die von der Stadt ausgeschrieben wurden, erfüllen? Und wer steuert am meisten zu deren Einweihung bei, um auch bei der Bürgermeisterin einen guten Eindruck zu machen?

Willkommen zu New Las Vegas!





# SPIELAUFBAU

- Jeder Spieler erhält einen Stift (nicht beiliegend) und zwei Blätter des Spielblocks: eins für die Stadt (Spielzettel) und eins für die Wertung.
- Ziehen Sie zufällig 3 Projektkarten: eine rosa , eine violette und eine gelbe . Legen Sie sie offen aus, sodass jeweils beide Punktwerte sichtbar sind. (Die übrigen Projektkarten werden für diese Partie nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.)
- Mischen Sie die Casinokarten und teilen Sie sie in drei gleich hohe Stapel zu je 27 Karten auf; die Casino-Nr. zeigt nach oben.

#### **HINWFIS**

Um Ihnen den Einstieg in die erste Partie zu erleichtern, empfehlen wir Ihnen, zunächst ohne den Golfplatz (s. Seite 9) und die Bankregel (auf dieser Seite, unten) zu spielen.

Wenn Sie eine gelbe Projektkarte ziehen, die sich auf einen Golfplatz bezieht, nehmen Sie sie aus dem Spiel und ziehen Sie eine neue Karte.

In der ersten Partie beginnen Sie mit 3 Geldbündeln: Umkreisen Sie daher 2 weitere Geldbündel in Ihrem Tresor (s. Seite 11, Tresor).

- Wählen Sie geheim das Darlehen aus, das Ihnen die Bank zu den bereits vorhandenen Geldbündeln in Ihrem Tresor gewährt.
  - ★ Um sich für das Darlehen zu entscheiden, kreisen Sie die 4 Geldbündel 📵 auf Ihrem Wertungsblatt ein (oben rechts).
  - \* Wenn Sie sich gegen ein Darlehen entscheiden möchten, kreisen Sie das durchgestrichene Geldbündel () ein.





Um Ihre Wahl geheim zu halten, knicken Sie anschließend die rechte obere Ecke des Wertungsblatts nach hinten, sodass die Mitspieler sie nicht sehen können.

Am Ende der Partie werden die Entscheidungen der Architekten/-innen aufgedeckt. Entsprechend der mehrheitlich getroffenen Entscheidung gewährt die Bank ein mehr oder weniger hohes Darlehen an alle Architekten/-innen in gleicher Höhe (s. Seite 11, Tresor).











6.0 10000 0-0,2,4,6...





















# \* SPIELABLAUF \*

#### 1. 3 Casinokarten aufdecken

Zu Beginn jeder Runde wird die oberste Karte jedes Stapels aufgedeckt und mit der Aktionsseite nach oben neben den betreffenden Stapel gelegt. Somit gibt es 3 Kombinationen aus Casino-Nr. und Aktion.



Die in jeder Runde aufgedeckten Aktionskarten bilden ebenfalls 3 Kartenstapel.

### 2. Eine Kombination Nummer/Aktion auswählen

Alle Architekten wählen gleichzeitig eine der drei möglichen Kombinationen aus und tragen die jeweiligen Effekte in ihre Spielzetteln ein. Mehrere Architekten können dieselbe Kombination auswählen.

#### 3. Ein Casino eröffnen (zwingend)

Jede/r Architekt/in muss die Casino-Nr. der gewählten Kombination in ein Casino der 4 Straßen auf seinem Spielzettel eintragen.

Eine Nummer darf nur in ein leeres, bereits gebautes Casino eingetragen werden, d. h., ein Casino ohne Kran oder mit einem durchgestrichenen Kran (s. Seite 8, *Neubau*).

In jeder Straße müssen die Nummern von links nach rechts in aufsteigender Reihenfolge angeordnet sein.



Eine Nummer kann niemals zweimal in derselben Straße eingetragen werden (mit Ausnahme des Bonus Erweiterung des Casinos, s. Seite 10).

#### **HINWEIS**

Man kann zwischen 2 Casinos so viele Casinos leer lassen, wie man möchte. Diese können später noch eröffnet werden (unter Beachtung der aufsteigenden Reihenfolge).

Man kann auch Nummern auslassen (z. B. eine 8 direkt nach einer 6 eintragen).



Wenn ein/e Architekt/in keine der 3 Nummern auf den Casinokarten regelgerecht eintragen kann, kreuzt er/sie zwei Felder auf der Einweihungsleiste des Wertungsblattes an. Er/sie darf in dieser Runde keine Aktionskarte nutzen.



#### 4. Eine Aktion ausführen (freiwillig)

Die von dem/der Architekten/in ausgewählte Kombination erlaubt es ihm/ihr auch, eine Aktion auszuführen, vorausgesetzt, er/sie konnte mit der Nummer der Casinokarte ein Casino eröffnen.

Achtung: Man kann auch auf die Ausführung der Aktion verzichten!

Wenn alle Architekten/innen ein Casino eröffnet und (eventuell) eine Aktion ausgeführt haben, endet eine Runde. Eine neue Runde beginnt damit, dass 3 neue Casinokarten aufgedeckt werden.

Wenn die Nachziehstapel aufgebraucht sind, werden die Stapel mit den Aktionskarten neu gemischt und wie zu Beginn drei Stapel gebildet.

## DIE STRAßen 🗡

Damit Ihre Kunden sich besonders wohlfühlen, versuchen Sie, mehrere Casinos mit gerader oder ungerader Nummer nebeneinander zu eröffnen.

Am Ende des Spiels erhalten Sie in jeder Straße Punkte für Ihre längste Kette von Casinos mit gerader oder ungerader Nummer.

BEISPIEL





Hier besteht die längste Kette aus 4 Casinos mit geraden Nummern, also erhält der/die Architekt/in in dieser Straße 4 Punkte plus eventuell einen Bonus von 6 Punkten, wenn er/sie die längste Kette von allen Mitspielern in dieser Straße hat.

#### **BEMERKUNG**

Solange sich Casinos noch im Bau befinden, unterbrechen sie eine Kette nicht. Im Gegensatz dazu unterbrechen Casinos, die zwar fertig errichtet aber noch nicht eröffnet (nummeriert) wurden, eine Kette.

Wenn man den Bonus *Einfache Eröffnung* oder *Casino-Erweiterung* nutzt, können dadurch z. B. auch folgende Ketten entstehen: 0-2-4-6 oder 5-5-7 (S. Seite 10, *Bonus*).





Um am Fuße einer Allee ein Hotel bauen zu können, müssen alle Hotels dieser Allee eröffnet (nummeriert) worden sein.

**Achtung:** Das bedeutet, dass man auch die im Bau befindlichen Casinos fertiggestellt und eröffnet haben muss (s. Seite 8, *Neubau*).

. . . . . . . . . . . . . . . . . .







Casino im Bau

errichtetes Casino

eröffnetes Casino





Der/die erste/n Architekten, die in derselben Runde das Hotel einer Allee eröffnen, kreisen das komplette Hotel (Grand Hotel) ein und teilen dies den anderen Architekten/innen mit.



Alle anderen Architekten/innen müssen nun die obersten Etagen des betreffenden Hotels durchstreichen. Sie können hier nur noch die unteren Etagen einkreisen (kleines Hotel), sobald sie die Allee vollständig eröffnet haben.



Sowohl kleine als auch große Hotels bringen am Spielende Punkte, besonders dann, wenn sie aufgewertet wurden (s. Seite 8, *Aufwertung*).



### \*

### - ÜBERSICHT DER AKTIONEN-



#### Neubau



Diese Aktion ermöglicht es, die Arbeit an einem im Bau befindlichen Casino auf einer beliebigen Straße abzuschließen.



Streichen Sie den Kran durch und umkreisen die Schulden .



Sobald das Casino eröffnet (nummeriert) ist, gelten die Schulden als getilgt und das betreffende Schuldensymbol wird durchgestrichen. Wenn aber das Casino bis zum Spielende nicht eröffnet wurde, müssen die Schulden hierfür mit den Geldbündeln aus dem eigenen Tresor gezahlt (durchgestrichen) werden. Das gilt für alle nicht getilgten Schulden .



Achtung! Man muss zuerst ein Casino eröffnen und kann dann eine Aktion durchführen. Also kann man nicht im selben Zug ein Casino errichten, um es dann mit der Nummer aus der Kombination zu eröffnen.

#### Aufwertung



Diese Aktion erlaubt es, Aufwertungen vorzunehmen, die am Spielende Punkte einbringen.



Streichen Sie ein gelbes Kästchen im Wertungsbereich Ihres Wertungsblatts durch.

Sie können das Kästchen 10/5/2 im Bereich der Einweihungen oder ein anderes Kästchen Ihrer Wahl durchstreichen: Hotels, Straßen, Golfplatz oder Limousine.

Achtung! Sie müssen die Kästchen eins nach dem anderen von oben nach unten durchstreichen.

#### Shows



Mit dieser Aktion kann man in einem Casino mit einem Stern eine Show durchführen. Dieses Casino muss im selben Zug eröffnet worden sein.

Kreisen Sie den Stern des betreffenden Casinos ein und streichen auf Ihrem Wertungsblatt ein Kästchen in der Show-Spalte Ihrer Wahl aus (von oben nach unten). Eine Spalte muss nicht vollendet sein, bevor Sie in der anderen Spalte Kästchen streichen. Sobald Sie das erste Kästchen einer Spalte gestrichen bahen müssen Sie die

haben, müssen Sie die beiden Schuldensymbole der Spalte einkreisen.







Wenn Sie im Verlauf der Partie ein Kästchen in der Show-Spalte ausstreichen, neben dem sich ein Schuldensymbol befindet , werden die Schulden getilgt (durchgestrichen). Am Spielende müssen Sie für jedes nicht gestrichene Schuldensymbol ein Geldbündel in Ihrem Tresor streichen.

Hinweis: Sie können eine Casino mit einem Stern eröffnen, ohne eine Show-Aktion zu haben. Allerdings müssen Sie dann den Stern des Casinos durchstreichen. Sie können auch ein Casino ohne Stern eröffnen, obwohl Sie eine Show-Aktion haben. Aber dann können Sie keine Show durchführen.

#### Einweihung



Mit dieser Aktion nimmt man an Einweihungen in der Stadt teil und erlangt so die Anerkennung des Bürgermeisters. Kreuzen Sie ein Kästchen auf der Einweihungsleiste des Wertungsblatts

an (von links nach rechts). Zu

×× ×X 00 0

Spielbeginn sind bereits 3 Kästchen angekreuzt.

**Achlung:** Wenn ein/e Architekt/in das letzte Kästchen der Leiste ankreuzt (das nach der Schere), endet das Spiel.





Die Teilnahme an Einweihungen können im weiteren Spielverlauf dazu verwendet werden, um Boni des Bürgermeisters zu erhalten (s. Seite 10, Bonus).

Am Ende des Spiels erhalten die Architekten/innen, die an den meisten Einweihungen teilgenommen haben, eine Auszeichnung des Bürgermeisters. Dagegen muss der/ die Architekt/in, der/die die wenigsten Einweihungen hat, ein Geldbündel aus seinem Tresor bezahlen (5) (s. Seite 11, Spielende).

#### Limousine



Diese Aktion erlaubt es, reiche Kunden in Limousinen von Casino zu Casino zu fahren.

Die Fahrt beginnt an der Ampel (an der Ausfahrt des Flughafenparkplatzes) und muss zu ihrem

Ausgangspunkt zurückkehren, um dort zu enden.

Um eine Fahrt durchzuführen, zeichnen Sie auf einer Straße oder Allee 1 neue Linie bzw. verlängern die bestehende. Eine Fahrt geht von einer Straßenlaterne zur nächsten. Dabei darf man auch abbiegen.



Die Route darf keine Gabelungen enthalten und muss eine durchgehende Strecke bilden. Ein Streckenabschnitt darf nicht zweimal befahren werden, aber die Route darf sich kreuzen. Wenn man wieder am Startpunkt angekommen ist, kann die Limousine nicht wieder starten.

Wenn die Limousine an einem Spezial-Casino mit einem roten Teppich vorbeikommt (VIP, Luxus oder Mafia), kreisen Sie das Symbol vor diesem Casino ein. Wird das Casino eröffnet, können Sie dies am Spielende auf dem Wertungsblatt ankreuzen und erhalten entweder Siegpunkte oder ein Geldbündel.



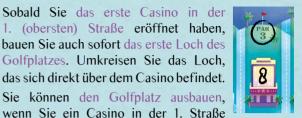


**Achtung:** Wenn die Limousine bis zum Spielende nicht an den Ausgangspunkt zurückkehrt (Ampel), verlieren Sie Punkte (s. Seite 11, Spielende).

. . . . . . . . . . . . . . . .



Sobald Sie das erste Casino in der 1. (obersten) Straße eröffnet haben. bauen Sie auch sofort das erste Loch des Golfplatzes. Umkreisen Sie das Loch. das sich direkt über dem Casino befindet. Sie können den Golfplatz ausbauen.



eröffnen, das sich direkt neben einem eröffneten Casino mit einem Loch befindet. So können Sie den Golfplatz nach und nach erweitern, indem Sie ein Casino neben dem anderen eröffnen.



**Achtung:** Wenn Sie ein oder mehrere Casinos überspringen, also ein Casino bauen, das nicht benachbart zu einem eröffneten Casino liegt, können Sie den Golfplatz in diese Richtung nicht mehr erweitern. In diesem Fall müssen Sie alle Löcher neben dem eröffneten Loch in Richtung des neu eröffneten Casinos bis zum Ende der Straße streichen.



Die Golflöcher bringen am Spielende Punkte entsprechend ihres Types (PAR 3, PAR 4 oder PAR 5).

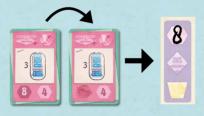
## \* DIE PROJEKTE

Ein Stadtprojekt präsentiert den Architekten ein von der Stadt festgelegtes Ziel.

Alle Architekten/innen, die auf ihren Spielzetteln als Erstes in derselben Runde alle Bedingungen eines der drei Projekte erfüllen, können sich die Punkte dafür sofort notieren.

Sie notieren im Bereich der Projekte auf dem Wertungsblatt in dem entsprechenden Kästchen oder die höchste Punktzahl, die auf der Projektkarte angegeben ist. Nachdem die größere Punktzahl vergeben wurde, wird die Karte umgedreht, sodass das Symbol "approved" zu sehen ist.

Jeder Architekt kann für jedes der drei Projekte nur einmal Punkte erhalten. Sobald ein/e Architekt/in die Projektbedingungen erfüllt hat, kann er/sie die Punkte nicht mehr verlieren, selbst wenn die Bedingungen später entfallen.



Alle anderen Architekten, die dieses Projekt später erfüllen, erhalten die Punkte der zweiten, niedrigeren Punktzahl.

Die Projekte und ihre Bedingungen werden am Ende der Spielregel erklärt (s. Seite 14, *Liste der Projekte*).

Der/die erste Architekt/in, der/die das erste Projekt erfüllt, kann alle Casinokarten mischen und für den Rest des Spiels 3 neue Stapel bilden (wie zu Spielbeginn).



Durch die Teilnahme an Einweihungen können die Architekten/innen 3 Arten von Boni erhalten, die der Bürgermeister vergibt: Einfache Eröffnung, Freie Aktion und Casino-Erweiterung.

**Achtung:** Sie dürfen nur einen Bonus pro Spielrunde verwenden.

Zu einem beliebigen Zeitpunkt während seines Spielzuges, kann ein Spieler einen Bonus nutzen, indem er eine Gruppe von angekreuzten Kästchen auf der Einweihungsleiste umkreist. Die möglichen Gruppen sind auf der Einweihungsleiste dargestellt.

Zur Erinnerung: Wenn Sie keine der drei Casino-Nummern verwenden können, müssen Sie sich zwei Kästchen auf der Einweihungsleiste ankreuzen und dürfen weder eine Aktion durchführen, noch einen Bonus nutzen.

- ★ EINFACHE ERÖFFNUNG: Der/die Architekt/in kann 1 oder 2 zur Nummer auf der Casinokarte hinzuzählen oder davon abziehen. Mit diesem Bonus kann man die Zahlen 0 (gilt als gerade Zahl), 16 oder 17 bilden.
- ★ Freie Aktion: Anstelle der Aktionskarte seiner Kombination kann der/die Architekt/in eine beliebige der 5 möglichen Aktionen nutzen.
- ★ Casino-Erweiterung: Der/die Architekt/in kann im selben Zug ein zweites Casino eröffnen. Das zweite Casino muss benachbart (rechts oder links) zu einem anderen, bereits eröffneten Casino eröffnet werden und erhält dieselbe Nummer wie dieses.

Achtung: Wenn Sie den Bonus Casino-Erweiterung nutzen, kreisen Sie das Schuldensymbol ein, das sich über der eingekreisten Gruppe befindet. Am Ende des Spiels müssen Sie die Schulden begleichen, indem Sie ein Geldbündel in Ihrem Tresor streichen. Wenn Sie einen anderen Bonus verwenden, streichen Sie das Schuldensymbol über der betreffenden Gruppe aus.



Das Spiel endet, wenn ein/e Architekt/in:

- ★ die Einweihungsleiste vollständig angekreuzt hat oder
- ★ alle 3 Projekt erfüllt hat oder
- ★ alle errichteten Casinos seiner 4 Straßen eröffnet hat (Casinos im Bau zählen nicht mit).

Die Architekten/innen zählen die Punkte in allen Bereichen zusammen. Wer die meisten Punkte hat. gewinnt. Bei einem Unentschieden gewinnt derjenige der am Gleichstand Beteiligten mit den meisten Hotels. Gibt es noch immer einen Gleichstand, gewinnt derjenige mit den meisten Grand Hotels. Steht es danach immer

6

0

12

18

тах 🗙

15/8/0

7 + 12

15+12

noch unentschieden (ernsthaft?), spielt eine neue Partie!

Projekte Addieren Sie die Punkte Ihrer erfüllten Proiekte.

**Einweihungen** Jede/r Architekt/in zählt die Kreuze auf seiner/ihrer Einweihungsleiste. die er/sie nicht wegen Bonusnutzung eingekreist hat.

Der/die Architekt/en mit den meisten Kreuzen können sich die Punkte gutschreiben, die auf ihrem Wertungsblatt gelten (10 oder 15 Punkte, je nachdem, ob das gelbe Kästchen durchgestrichen wurde). Die Zweitplatzierten erhalten 5 oder 8 Punkte, die Drittplatzierten 2 oder 0.

Der/die Letztplatzierte/n umkreisen außerdem Schuldensymbol des Bereichs Einweihung.

Shows Notieren Sie die kleinsten sichtbaren Zahlen aus beiden Spalten der Shows.

Hotels Multiplizieren Sie jeweils die Anzahl der kleinen und großen Hotels, die Sie eingekreist haben, mit der kleinsten sichtbaren Zahl der betreffenden Spalte.

Straßen Notieren Sie für jede Straße die Zahl der längsten zusammengehörenden Kette von Casinos mit geraden oder ungeraden Nummern. Zu Erinnerung: Casinos im Bau unterbrechen die Ketten nicht.

Außerdem erhalten Sie für jede Straße, in der Sie die längste Kette haben, die kleinste sichtbare Zahl des Bereichs an Bonuspunkten.

Golfplatz Multiplizieren Sie die Anzahl der Golflöcher jedes Types (PAR 3, PAR 4 und PAR 5) mit der kleinsten sichtbaren Zahl der entsprechenden Spalte.

bimousine Nehmen Sie jeweils die Anzahl der eröffneten Spezial-Casinos VIP (a) und Luxus (b), die Sie mit Ihrer Limousine besucht haben (roter Teppich), und multiplizieren Sie sie mit der kleinsten sichtbaren Zahl der entsprechenden Spalte. Für jedes eröffnete Mafia-Casino , das Sie mit der Limousine besucht haben (roter Teppich), umkreisen Sie ein Geldbündel in Ihrem Tresor.

Multiplizieren Sie die Anzahl der Linien, die mindestens zum Abschluss der Fahrt fehlen, mit dem niedrigsten sichtbaren Wert der Spalte.

Tresor Die Architekten/innen decken nun die Ecke ihres Wertungsblatts auf, auf der sie anfangs geheim ihre Wahl

zum Bankdarlehen getroffen haben.

★ Wenn sich mehr als die Hälfte der Architekten für ein Darlehen entschieden hat , umkreist jeder Architekt 4 Geldbündel in seinem Tresor.

★ Wenn sich höchstens die Hälfte der Architekten dafür entschieden hat, kein Darlehen zu erhalten (A), umkreist jeder Architekt 2 Geldbündel in seinem Tresor.

★ Wenn sich aber kein/e Architekt/in für ein Darlehen entschieden hat, erhält auch niemand zusätzliche Geldbündel.

Streichen Sie nun für jedes umkreiste (und nicht gestrichene) Schuldensymbol auf Ihren beiden Blättern ein Geldbündel. Wenn Sie genügend Geldbündel haben, können Sie den Abzug von

20 Punkten streichen. Wenn nicht, werden Ihnen die Punkte noch abgezogen.



































## \* solo-modus \*



Die Firma ACME (Alexis Casinos & Mafia Enterprise) ist Ihr Hauptkonkurrent. Ihre Architekten haben zahlreiche politische und mafiöse Beziehungen. Also Vorsicht... Man findet sich schnell 6 Fuß unter der Erde wieder und zwar mitten in der Wüste! Alle Spielregeln des Basisspiels gelten auch hier und werden durch die folgenden Änderungen ergänzt. Viel Glück...

#### Spielaufbau

- ★ Wählen Sie eine Architektenkarte des ACME aus (die Zahl oben links steht für den Schwierigkeitsgrad).
- ★ Legen Sie 3 Projektkarten mit der Projektseite nach oben offen aus.



- ★ Nehmen Sie sich einen Spielzettel und ein Wertungsblatt. Teilen Sie auf dem Wertungsblatt alle Kästchen, in die Sie Punktwerte eintragen, durch eine horizontale Linie in zwei Hälften. In der oberen Hälfte tragen Sie Ihre Ergebnisse ein, in der unteren die des ACME.
- Mischen Sie die Casinokarten und bilden daraus zwei gleich hohe Stapel, Aktionsseite nach oben. Mischen Sie in einen der beiden Stapel die 3 Projektgenehmigungs-Karten und schieben Sie diesen Stapel dann unter den anderen.



★ Treffen Sie Ihre Wahl für das Bankdarlehen. Ziehen Sie dann eine Casinokarte und legen sie unter Ihr Wertungsblatt, ohne die Nummer anzusehen. Am Ende des Spiels entscheidet diese Zahl, ob sich das ACME für ein Bankdarlehen entschieden hat.

#### Spielverlauf

In jeder Runde ziehen Sie 3 Casinokarten. Wählen Sie 2 der 3 Karten aus und verwenden sie eine für die Casino-Nr. und eine andere für die Aktion. Werfen Sie danach beide Karten ab und legen die dritte mit der Aktionsseite nach oben offen aus. Dies wird der Stapel für das ACME.

Auf diese Art bilden Sie einen Stapel von Casinokarten, der es dem ACME ermöglicht, seine eigenen Casinos zu eröffnen. Achtung: Sie dürfen diesen Stapel nicht mischen, aber Sie dürfen sich die Karten jederzeit ansehen.

Wenn Sie keine der Karten nutzen können, kreuzen Sie 2 Kästchen auf der Einweihungsleiste an und wählen dennoch eine Karte für den Stapel des ACME aus.

Wenn Sie eine Projektgenehmigungs-Karte ziehen, nehmen Sie sie aus dem Spiel und ziehen eine neue Karte. Am Ende des Spielzugs sehen Sie sich die Architektenkarte an. Hier ist angegeben:

- Ob das ACME die Bedingungen für das betreffende Projekt auf der Karte erfüllt oder nicht.
- Die Hotels, die das ACME eventuell vor Ihnen baut.

Wenn das ACME ein Projekt erfüllt, tragen Sie die Punkte dafür in das Wertungsblatt ein. Wenn das ACME das Projekt vor Ihnen erfüllt, drehen Sie es auf die Seite "approved".

Wenn in obigem Beispiel die Projektgenehmigungs-Karten in folgender Reihenfolge gezogen werden , , , , bedeutet das:

- 1. Überprüfung: Das ACME erfüllt Projektrojet nicht. baut aber Hotel Nr. 6.
- 2. Überprüfung: Das ACME erfüllt das Projekt pnicht, baut aber Hotel Nr. 7.
- 3. Überprüfung: Das ACME erfüllt das Projekt 🏰 und baut die Hotels 8 und 9.

Wenn das ACME ein Hotel baut, schreiben Sie auf die oberen Etagen des Hotels ein "A". Sie können das Hotel im selben Zug ebenfalls noch bauen. Wenn Sie das Hotel aber nicht spätestens im selben Zug wie das ACME errichten können, können Sie danach nur noch das kleine Hotel bauen. Im Gegensatz dazu, kann das ACME kein Hotel mehr bauen, das Sie bereits gebaut haben, denn das ACME baut nur Grand Hotels. Hinweis: Die Hotels des ACME dienen ihm nicht zur Erfüllung eines Hotelprojekts.

**Achtung:** Wenn das erste Projekt von Ihnen oder dem ACME erfüllt wurde, MÜSSEN Sie alle Casinokarten mischen. Mischen Sie den Ablagestapel auch, wenn der Nachziehstapel leer ist.

••••••

#### Spielende

Eine Partie endet, wenn eine der 3 Endbedingungen des Basisspiels eintritt. Das ACME kann ebenfalls das Ende der Partie auslösen, wenn es alle 3 Projekte erfüllt.

Um die Punkte für das ACME zu ermitteln, nehmen Sie den Kartenstapel des ACME, ohne die Karten zu mischen. Das ACME erhält Punkte entsprechend der Werte in den einzelnen Bereichen. Auf der Architektenkarte gibt es für jeden Bereich einen Basiswert und einen verbesserten Wert. Auf der Skala darunter ist angegeben, wie viele Aufwertungskarten benötigt werden, um in dem jeweiligen Bereich den höheren Wert zu erhalten.

Zählen Sie nun die Aufwertungskarten. Entsprechend der Anzahl dieser Karten wird auf der Architektenkarte in bestimmten Bereichen jeweils die höhere Punktzahl gewertet.

EINWEIHUNG: Um zu ermitteln, wer hier
1. und 2. ist, vergleichen Sie die Anzahl Ihrer
angekreuzten und nicht eingekreisten Kästchen
auf der Einweihungsleiste mit der Anzahl der
Einweihungskarten des ACME und ermitteln dann Ihre
Punkte. Wenn Sie 2. sind, kreisen Sie das Schuldensymbol
ein Das ACME erhält keine Punkte für den 1. oder
2. Platz und macht auch keine Schulden. Egal ob 1. oder
2.: Für jede seiner Einweihungskarten erhält das ACME die
entsprechenden Punkte (Basis oder aufgewertet).



Show: Für jede Showkarte erhält das ACME die auf der Architektenkarte angegebenen Punkte (Basis bzw. aufgewertet).



HOTELS: Für jedes gebaute Hotel (Hotel mit einem "A") erhält das ACME die auf der Architektenkarte angegebenen Punkte (Basis bzw. aufgewertet).



STRAßEN: Zählen Sie die Neubaukarten und subtrahieren bzw. addieren Sie dann den auf dem Kran angezeigten Wert (auf der Architektenkarte). Das Ergebnis (das nicht kleiner als 1 sein kann) stellt

den Wert der längsten Kette zusammenhängender Casinos für jede Straße dar. Das ACME erhält also für jede Straße diese Anzahl an Punkten. Außerdem erhält das ACME für jede Straße, in der es die längste Kette zusammenhängender Casinos hat, die auf der Architektenkarte angegebenen Punkte (Basis bzw. aufgewertet).



GOLFPLATZ: Das ACME baut Löcher des Golfplatzes für gleiche aufeinanderfolgende Karten. Wenn zum Beispiel in seinem Kartenstapel 3 Karten mit derselben Aktion hintereinander liegen, bedeutet

das, dass der Golfplatz 2 Löcher erhält. Für jedes Loch erhält das ACME die auf der Architektenkarte angegebenen Punkte (Basis bzw. aufgewertet).



LIMOUSINE: Für jede Limousinenkarte erhält das ACME die auf der Architektenkarte angegebenen Punkte (Basis bzw. aufgewertet).



Tresor: Decken Sie die Karte auf, die Sie zu Beginn der Partie unter Ihr Wertungsblatt gelegt haben. Sie gibt an, wie viele Geldbündel Sie nun erhalten können. Wenn die Zahl auf der Karte größer oder

gleich der Zahl auf der Architektenkarte (oben links) ist, hat sich das ACME für ein Darlehen entschieden. Das ACME verfügt zwar über unbegrenzten Kredit, aber dennoch können Sie es in die Schulden treiben. Wenn weder Sie noch das ACME sich für ein Darlehen entschieden haben, erhält das ACME einen Punktabzug in Höhe der Zahl auf der Karte, die unter dem Wertungsblatt lag.

13

# \* ÜBERSICHT DER PROJEKTE

#### Projekte "Hotels und Einweihungen"



Um diese Ziel zu erfüllen, müssen Sie 3 Grand Hotels gebaut haben.



Um dieses Ziel zu erfüllen, müssen Sie 5 kleine Hotels errichtet haben.



Um dieses Ziel zu erfüllen, müssen Sie 7 Hotels errichtet haben (kleine und/oder große).



Um dieses Ziel zu erfüllen, müssen Sie 2 Grand Hotels nebeneinander gebaut haben (d. h., in 2 direkt nebeneinander liegenden Alleen).



Um dieses Ziel zu erfüllen, müssen Sie 4 Hotels nebeneinander gebaut haben (große und/oder kleine in direkt nebeneinander liegenden Alleen).



Um dieses Ziel zu erfüllen, müssen Sie in der 1. und 11. Allee jeweils ein großes oder kleines Hotel gebaut haben.



Um dieses Ziel zu erfüllen, müssen Sie 10 Kästchen der Einweihungsleiste angekreuzt und nicht eingekreist haben. Nachdem das Ziel erfüllt wurde, können die Kästchen für Boni verwendet werden. Erinnerung: Nur ein Bonus

pro Spielzug.

#### Projekte "Straßen und Limousine"

Zur Erinnerung: Gleiche Casino-Nummern, die aufgrund des Bonus' «Erweiterung» vergeben wurden, zählen zu einer Kette dazu, und Casinos im Bau unterbrechen eine Kette nicht.



Um dieses Ziel zu erfüllen, müssen Sie eine Kette von 6 Casinos mit geraden Nummern in einer Straßen eröffnet haben.



Um dieses Ziel zu erfüllen, müssen Sie eine Kette von 7 Casinos mit ungeraden Nummern in einer Straße eröffnet haben.



Um dieses Ziel zu erfüllen, müssen Sie zwei Ketten mit jeweils 4 Casinos mit ungeraden Nummern eröffnet haben. Diese Ketten können sich in derselben Straße oder in unterschiedlichen Straßen befinden.



Um dieses Ziel zu erfüllen, müssen Sie eine Kette mit 5 Casinos mit geraden Nummern eröffnet haben. Diese Kette muss sich am Anfang oder Ende einer Straße befinden.

Zur Erinnerung: Eine Casino im Bau zählt nicht als Casino. Demnach kann das Ziel auch erfüllt werden, wenn sich am Rand der Straße ein Casino im Bau befindet.



Um dieses Ziel zu erfüllen, müssen Sie in 2 Straßen alle Casinos eröffnet haben; Casinos im Bau werden nicht berücksichtigt.



Um dieses Ziel zu erfüllen, müssen Sie mit Ihrer Limousine an mindestens einem Spezial-Casino (roter Teppich) jeden Typs vorbeigekommen sein (Mafia, Luxus und VIP).

Diese Casinos müssen nicht eröffnet worden sein, damit das Ziel erfüllt ist.





Um dieses Ziel zu erfüllen, müssen Sie mit Ihrer Limousine an mindestens einem Spezial-Casino (roter Teppich) in jeder Straße vorbeigefahren sein. Diese Casinos müssen nicht eröffnet worden sein, damit das Ziel erfüllt ist.

#### Projekte "Neubau, Shows und Golfplatz"



Um dieses Ziel zu erfüllen, müssen Sie in der 1. und 11. Allee die Casinos im Bau errichtet und eröffnet haben.



Um dieses Ziel zu erfüllen, müssen Sie in 2 Straßen alle Casinos im Bau errichtet und eröffnet haben.



Um dieses Ziel zu erfüllen, müssen Sie in allen 4 Straßen alle Casinos im Bau errichtet haben.



Um dieses Ziel zu erfüllen, müssen Sie in einer Straße alle Casinos im Bau errichtet und eröffnet sowie alle Shows durchgeführt haben.



Um dieses Ziel zu erfüllen, müssen Sie auf dem Wertungsblatt jeweils die obersten 3 Kästchen in den beiden Spalten für die Shows durchgestrichen haben.



Um dieses Ziel zu erfüllen, müssen Sie alle Golflöcher gebaut und alle Shows der ersten (obersten) Straße durchgeführt haben.



Um dieses Ziel zu erfüllen, müssen Sie alle Golflöcher mit der Bezeichnung PAR 4 gebaut haben.



Autor: Benoit TURPIN
Autor des Solo-Modus: Alexis ALLARD
Illustratorin und Grafikerin: Anne HEIDSIECK
Entwicklung: BLUE COCKER
Übersetzung: Axel BUNGART

Lektorat und Korrektur: Dominique BODIN & Sandra GRÈS

#### Dank

Der blaue Hund leckt an Andrée Frances, Bruno Desch, Matthieu Halfen, Jean-Emmanuel Gilbert, Michel Schoenacker, Alain Blaizeau, Nathalie Geoffrin, Renaud Challiat.

Benoit möchte sich bei allen Spielern bedanken, die Welcome haben entstehen lassen. Ohne sie hätte er nie die Chance gehabt, Erweiterungen und nun diese Fortsetzung des Spiels zu entwickeln. Ein großes Dankeschön an alle Spieler in der Spielwelt, die ihn mit offenen Armen empfangen haben und ihn dazu gebracht haben, noch mehr Zeit damit zu verbringen. Zum Schluss noch ein ganz besonderer Gedanke an Virginie, ohne die all dies nicht möglich wäre, trotz Myrmes...

Alexis möchte sich bei Benoit für den "flop", bei Anne für den "turn" und bei Alain für den "river" bedanken.



Blue Cocker Games - Tél. : +33 5 34 28 05 01 209 avenue de Castres 31500 Toulouse - France www.bluecocker.com

© BLUE COCKER GAMES 2019 ALL RIGHT RESERVED UNDER EXCLUSIVE LICENCE TO BLUE COCKER





#### Beispielwertung für 2 Spieler

PROJEKTE: Benoit hat 2 Projekte erfüllt, das Pinke nach seinem Gegner und das Gelbe vor ihm. Er gewinnt alsoc 6 + 12 = 18 Punkte.

EINWEIHUNGEN: Benoit hat weniger angekreuzte und nicht umkreiste Kästchen als sein Gegner. Er ist also Zweiter und erhält 8 Punkte. Als Zweiter ist er gleichzeitig auch Letzter und kreist somit auch das Schuldensymbol ein.

SHOWS: Benoit erhält 28 Punkte und 9 Punkte für die Shows. Er hätte das letzte Schuldensymbol ausstreichen können, indem er eine zusätzliche Showaktion durchgeführt hätte. Aber er hat es nicht gemacht.

HOTELS: Benoit hat 3 Grand Hotels vor seinem Gegner und 4 kleine Hotels nach ihm errichtet. Er erhält 9 Punkte und 4 Punkte.

STRASSEN: Die längsten Ketten von Benoit in jeder Straße sind: 4 Casinos mit ungeraden Nummern (5-7-9-11) + 2 Casinos mit geraden Nummern (1-1) + 7 ungerade Casinos (1-5-5-7-9-11-15) + 4 gerade Casinos (0-4-6-8) = 17 Punkte. Die Kette in der 3. Straße ist länger als die seines Gegners. Dafür erhält er 8 weitere Punkte.

GOLFPLATZ: In der ersten Straße hat Benoit zunächst die 11 eröffnet, dann die 13 und erst danach die 12. Dadurch hat er alle Löcher rechts neben der 11 verloren. Er erhält dennoch 3+4+10 Punkte für seinen Golfplatz.

LIMOUSINE: Benoits Limousine ist an je einem Luxus- und VIP-Casino vorbeigefahren, was ihm jeweils 3 Punkte bringt. Für das Mafia-Casino, an dem er vorbeikam, darf er ein Geldbündel in seinem Tresor einkreisen. Aber es fehlen ihm zwei Streckenabschnitte bis zum Ausgangspunkt der Limousine, wodurch er 12 Punkte verliert.

TRESOR: Benoit hat sich für ein Darlehen entschieden, sein Gegner aber nicht. Also erhalten beide je zwei Geldbündel. Benoit hat somit 4 Geldbündel (1 zu Beginn + 1 durch die Limousine + 2 von der Bank). Aber er hat 5 Schulden zu tilgen (1 für ein gebautes aber nicht eröffnetes (nummeriertes) Casino + 2 für den Erweiterungsbonus, den er mit der Einweihungsleiste genutzt hat + 1 für die Einweihungen (2. Platz) + 1 für die Showspalte). Benoit kann nicht alle begleichen und verliert daher 20 Punkte!

GESAMT: 92 Punkte. Das können Sie besser machen als er!