

RÜDIGER DORN

LAS VEGAS Boulevard

DAS ZOCKEN BIS ZUM LETZTEN WÜRFEL GEHT WEITER!

Das gesamte Material ist nur in Verbindung mit dem alea-Spiel „Las Vegas“ nutzbar.
Es gelten weiterhin *alle* Regeln des Original-Spiels, zusammen mit den in den folgenden
Erweiterungen erläuterten Änderungen, Ergänzungen und Zusätzen.

SPIELMATERIAL

- 8 gelbe Würfel
- 8 graue Würfel
- 10 violette Würfel
- 2 weiße Würfel
- 7 größere Würfel
- 33 Spielkarten:
 - 1 Übersichts- bzw. Ablagekarte
 - 5 100.000 \$-Geldkarten
 - 1 Karte „Einarmiger Bandit“
 - 6 Karten „Regenbogen“
 - 10 Bonuskarten (grün)
 - 10 Aktionskarten (blau)



Die Übersichts- bzw. Ablagekarte (2-8 Spieler)

... zeigt auf ihrer Vorderseite die Mindestsumme, die zu Beginn jedes Durchgangs entsprechend der Spielerzahl neben jedem Casino ausgelegt werden muss (*Basisspiel: 50.000 \$*).

Auf ihrer Rückseite zeigt die Karte eine Ablagefläche für die violetten Würfel, die so genannten „Kicker“ (s.u.).

Zudem dient sie als Anzeige für den aktuellen Startspieler.



Die 5 100.000 \$-Geldkarten (1-8 Spieler)

... werden zu Spielbeginn unter die restlichen Geldkarten gemischt.



Je 8 gelbe, graue und violette Würfel (6-8 Spieler)

... ermöglichen einem sechsten, siebten und achten Spieler die Teilnahme am Basisspiel wie auch den meisten der hier vorgestellten Erweiterungen.



Die 2 weißen Würfel (5 Spieler)

... ermöglichen jetzt auch bei 5 Spielern die Verwendung von zwei neutralen Würfeln pro Spieler (siehe Seite 4 der Basisregel).



Die 7 größeren Würfel (2-7 Spieler)

... werden „Biggys“ genannt und bei den Auswertungen wie zwei eigene Würfel gezählt.

Jeder Spieler ersetzt zu Beginn des Spiels *einen* seiner normalen Würfel durch den gleichfarbigen Biggy, d.h. jeder Spieler spielt auch weiterhin mit 8 eigenen Würfeln. Der Biggy wird stets mit den eigenen Würfeln zusammen gewürfelt und, den Basisregeln entsprechend, platziert.



Die 10 violetten Würfel (2-7 Spieler)

... können als so genannte „Kicker“ benutzt werden, womit bereits auf Casinos liegende Würfel wieder herausgekickt werden können.

Jeder Spieler erhält zu Beginn jedes Durchgangs einen Kicker, muss dafür aber einen seiner normalen Würfel zurück in die Schachtel legen, d.h. jeder Spieler spielt auch weiterhin mit 8 Würfeln. Evtl. übrige violette Würfel verbleiben ebenfalls in der Schachtel.



Hinweis: Nehmen weniger als 6 Spieler teil, kann auch mit 2 Kickern pro Spieler gespielt werden (dann jeweils 2 normale Würfel weglegen!).

Die Kicker werden stets mit den eigenen Würfeln zusammen gewürfelt und, den Basisregeln entsprechend, platziert.

Platziert ein Spieler einen Kicker auf einem Casino, nimmt er ihn direkt anschließend zusammen mit einem *beliebigen** anderen Würfel wieder herunter: Den Kicker legt er auf die umgedrehte Übersichtskarte, womit er für den restlichen *Durchgang* nicht mehr zur Verfügung steht. Den anderen Würfel gibt er seinem Besitzer zur weiteren Verwendung zurück. Die Kicker bleiben also *nie* auf den Casinos liegen!



Hinweise:

- * „Beliebig“ beinhaltet auch eigene Würfel bzw. Biggys.
- Erhält ein Spieler, der keinen Würfel mehr besitzt, durch einen Kicker wieder einen zurück, spielt er auch wieder mit, sobald er an die Reihe kommt (und könnte so auch wieder seine Aktionskarte/n ausspielen, s.u.).
- Wird ein Kicker auf einem leeren Casino benutzt, kommt er ohne Auswirkung auf die Ablagekarte. Das gleiche gilt, wenn er alleine beim „einarmigen Banditen“ (s.u.) benutzt wird. Andernfalls kickt dort der Spieler zwangsläufig einen gleichzeitig platzierten eigenen Würfel wieder heraus.

Die 6 „Regenbogen“-Karten (2-8 Spieler)

... werden wie die 100.000 \$-Karten unter die Geldkarten gemischt. Wird eine solche Karte zu Beginn eines Durchgangs neben ein Casino gelegt, wird sie dabei mit einem Wert von 40.000 \$ angesetzt.

Nachdem alle Würfel platziert wurden und *bevor* es zur Casino-Auswertung kommt, wird jede ausliegende Regenbogen-Karte auf einen offenen Ablagestapel gelegt und durch eine Geldkarte des Nachziehstapels ersetzt.



Tauchen hierbei weitere Regenbogen-Karten auf, werden diese ebenfalls abgelegt und durch Geldkarten ersetzt.

Die Karte „Einarmiger Bandit“ (vor allem bei 5-8 Spielern)

... wird als siebtes Casino ausgelegt. Hier gelten dieselben Regeln wie bei den anderen Casinos, mit drei wesentlichen Ausnahmen:



1. **Ausnahme:** Auf dem „einarmigen Banditen“ wird keine bestimmte Zahl verlangt, sondern es dürfen alle Zahlen von 1 bis 6 platziert werden.
2. **Ausnahme:** Auch hier muss ein Spieler weiterhin *alle* Würfel einer Zahl ablegen, die er dort platzieren möchte, allerdings darf diese Zahl *nicht* schon auf dem „einarmigen Banditen“ ausliegen.

Hat z.B. Anna in einem Zug bereits 4er auf dem „einarmigen Banditen“ platziert, darf dort in diesem Durchgang niemand mehr 4er platzieren, auch Anna nicht!

Am Ende eines Durchgangs wird der „einarmige Bandit“ wie jedes andere Casino abgerechnet, d.h. der Spieler, der hier die meisten Würfel platziert hat, darf als Erster eine Karte nehmen, dann der nächstplatzierte Spieler usw.

Auch hier gewinnt kein Spieler mehrere Karten. Nicht aufgenommene Karten werden wie gehabt nach der Auswertung wieder unter den Nachziehstapel geschoben.

3. **Ausnahme:** Sollten mehrere Spieler die meisten Würfel auf den „einarmigen Banditen“ gesetzt haben, gibt es *kein Patt*, sondern von diesen Spielern gewinnt derjenige, dessen Würfel dort die höhere Summe ergeben. Ist auch diese Summe gleich, gewinnt hiervon derjenige mit dem höheren Einzelwürfel.

Beispiel: Denny platziert drei 3er auf dem „einarmigen Banditen“. Jetzt darf hier niemand mehr weitere 3er platzieren (auch Denny nicht!). Benno platziert zwei 6er und Carla zwei 4er.

In einer späteren Runde setzt Carla noch eine einzelne 1 auf die Karte.

Bei der Abrechnung hat Carla die erste Wahl, da ihre drei Würfel zwar dieselbe Summe wie die drei 3er von Denny ergeben (9), aber Carla hat die höhere einzelne Würfelzahl (4) platziert.

Dann darf sich Denny eine Geldkarte nehmen und schließlich Benno ...



Die 10 Bonuskarten (2-7 Spieler)

... werden gut gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt. Jeder Spieler erhält zu Beginn jedes Durchgangs *eine* Bonuskarte vom Stapel so auf die Hand, dass die Mitspieler sie nicht einsehen können.

Zudem erhält jeder zu Beginn des Spiels einen Anzeige-Würfel (einer nicht mitspielenden Farbe) und legt ihn mit der Augenzahl 1 nach oben deutlich getrennt von seinen anderen Würfeln vor sich ab. *Dieser Würfel wird nicht mitgewürfelt!*



Erhält ein Spieler bei der Casino-Auswertung eine Geldkarte, die auf seiner Bonuskarte abgebildet ist, darf er dafür seinen separaten Anzeige-Würfel um eine Stufe nach oben drehen, also zunächst von 1 auf 2, in einem späteren Durchgang evtl. auf 3 usw. Erhält er in einer Auswertung mehrere mit seiner Bonuskarte übereinstimmende Geldkarten, darf er seinen Würfel trotzdem nur um 1 Stufe hochdrehen. *Alle 10* Bonuskarten werden vor dem nächsten Durchgang wieder gemischt, jeder Spieler nimmt wieder eine davon auf die Hand usw.

Am Spielende wird die Augenzahl des separaten Anzeige-Würfels jedes Spielers mit 50.000 \$ multipliziert und seinem Gesamtvermögen hinzugerechnet.

Hinweis: Nehmen weniger als 6 Spieler teil, sollten sie pro Durchgang mit 2 Bonuskarten spielen. Sind diese gleich, gelten sie beide als erfüllt, wenn der Spieler bei der Auswertung mindestens eine entsprechende Geldkarte gewinnt (= Würfel um 2 Stufen hochdrehen, auf max. 6).

Die 10 Aktionskarten (2-8 Spieler)

... werden gut gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt. Jeder Spieler erhält zu Beginn jedes Durchgangs eine Karte vom Stapel so auf die Hand, dass die Mitspieler sie nicht einsehen können.

Ein Spieler kann seine Aktionskarte immer nur dann ausspielen, wenn er an der Reihe ist. Hat er keinen Würfel mehr, ist er auch nicht mehr an der Reihe, sondern wird übersprungen und kann seine Karte nicht ausspielen.

Alle 10 Aktionskarten (*auch evtl. ungenutzte!*) werden zu Beginn des nächsten Durchgangs wieder gemischt, jeder Spieler bekommt wieder eine davon auf die Hand usw.



Hinweis: Nehmen weniger als 6 Spieler teil, sollten sie pro Durchgang mit 2 Aktionskarten spielen. Diese dürfen beide auch im gleichen Spielzug ausgespielt werden.

Die Aktionskarten sind weitgehend selbsterklärend, deswegen hier nur noch einige wenige Detailangaben dazu:

„Patt-
auflöser“

Diese Karte kann nur während des *ersten* Spielzugs eines Spielers ausgespielt werden, danach nicht mehr.

Bei der Auswertung bestimmt der Spieler das Patt, das er zu seinen Gunsten auflösen möchte, sobald das entsprechende Casino an die Reihe kommt.

Achtung: Der oder die am Patt beteiligten Mitspieler gehen hier auch weiterhin leer aus!

„neu
würfeln“

Diese Karte gilt nach ihrem Auslegen für den gesamten restlichen Durchgang. Immer, wenn der Spieler gewürfelt hat, kann er entscheiden, diese Würfel *alle* (oder keinen!) noch *einmal* neu zu würfeln.

„2 Casinos“

Diese Karte gilt eine Runde lang. In dieser Runde *müssen* alle Mitspieler, sollten sie wenigstens 2 verschiedene Zahlen gewürfelt haben, entsprechend auch Würfel auf *zwei* Casinos (inkl. des „einarmigen Banditen“) platzieren.

Spielt ein Spieler in derselben Runde ...

... die „Aussetzen“-Karte, trifft ihn diese Pflicht natürlich nicht.

... die „Platziere weitere Würfel“-Karte, darf er seine restlichen Würfel bewusst so platzieren, dass keine mehr für ein zweites Casino übrigbleiben.

... die „Pasch“-Karte, gilt die Setzpflicht nicht als erfüllt, wenn er ein Casino besetzt und anschließend mit dem Pasch dasselbe Casino noch einmal, trotz ursprünglich anderer Augenzahl.

„Würfel
zurück“

Hiermit darf ein Spieler auch Würfel herunternehmen, die er *gerade* erst platziert hat.

„Pasch“

Hat der Spieler wenigstens einen Pasch (= *genau* 2 gleiche Zahlen) gewürfelt, darf er diese beiden Würfel auf einem *beliebigen* Casino (inkl. „einarmigen Banditen“) platzieren, indem er sie auf die entsprechende Zahl dreht. Es spielt keine Rolle, ob er noch weitere Pasche gewürfelt hat; benutzen darf er nur *einen* davon.

Auch der Kicker bzw. Biggy (als einzelner Würfel!) werden dazugezählt.

„werten?“

Der Spieler hat eine Runde lang Zeit zu entscheiden, ob er das Casino (inkl. „einarmigen Banditen“) anschließend wertet oder nicht. *Dies darf er auch dann noch, wenn er dann keine Würfel mehr besitzt bzw. der Durchgang vorher endet.*

Wertet er, müssen zunächst alle dort ausliegenden Regenbogen-Karten wie gehabt ausgetauscht werden. Selbst, wenn nach dieser Auswertung keine Karte mehr neben dem Casino liegt, bleiben alle Würfel dort liegen. Am Ende des Durchgangs wird das Casino dann erneut gewertet, sofern daneben noch (oder wieder) wenigstens eine Karte liegt.

„neue
Geld-
karte“

Zuerst werden immer alle Regenbogen-Karten ausgetauscht. Wird diese Karte ausgespielt, muss der Spieler anschließend die Karte mit dem mittleren Wert an ein *beliebiges* Casino (inkl. „einarmigen Banditen“) anlegen. Die beiden anderen Karten legt er (in beliebiger Reihenfolge) unter den Nachziehstapel zurück.

- Es werden solange Karten aufgedeckt, bis drei Geldkarten vorliegen, alle hierbei aufgedeckten Regenbogen-Karten werden auf den Ablagestapel gelegt.

- Deckt der Spieler beispielsweise die Karten 50.000 \$, 50.000 \$, 80.000 \$ auf, gilt natürlich einer der 50.000er als „mittlerer“ Wert.

„Geld-
karte
tauschen“

Setzt ein Spieler diese Karte bei der Auswertung ein, muss er zuerst seine Geldkarte unter den Nachziehstapel schieben und dann eine neue aufnehmen.

Deckt er dabei eine Regenbogen-Karte auf, legt er sie auf den Ablagestapel und zieht solange, bis es eine Geldkarte ist. Den Wert dieser Karte muss er seinen Mitspielern nicht zeigen!

DIE SOLO-VARIANTE (1 Spieler)

SPIELMATERIAL

6 Casinos, 8 (normale) Würfel pro Farbe (= 64 Würfel), alle Geldkarten (*ohne Regenbogen!*)

SPIELVORBEREITUNG

Neben jedem der 6 Casinos werden Geldkarten im Wert von mindestens 50.000 \$ ausgelegt.

Der Spieler sucht sich eine Würfelfarbe aus, mit der er spielen möchte. Die anderen sieben Farben sind nun sein gemeinsamer „Gegner“.

Er würfelt zunächst alle 8 Würfel einer beliebigen gegnerischen Farbe und platziert diese alle auf den entsprechenden Casinos. Die restlichen 56 Würfel (inkl. seiner eigenen Würfel) teilt er in zwei gleichgroße Gruppen auf, mit jeweils 4 Würfeln pro Farbe.

SPIELVERLAUF

Zunächst spielt der Spieler nur mit der einen Würfelgruppe. Ist diese *komplett* aufgebraucht, spielt er auf dieselbe Weise mit der zweiten Gruppe. Erst *danach* wertet er aus.

Der Spieler nimmt sich von *jeder* Farbe genau *einen* Würfel (= 7 Würfel), würfelt sie alle gleichzeitig und *muss* dann, wie gewohnt, alle Würfel *einer* Zahl auf dem entsprechenden Casino platzieren. Dies gilt auch für alle seine weiteren Würfe: Sofern möglich muss er immer mit *einem* Würfel *pro* (noch zur Verfügung stehender) Farbe würfeln, so lange, bis er auch den letzten Würfel platziert hat.

Danach verfährt der Spieler mit der zweiten Würfelgruppe auf dieselbe Weise. Sind auch diese Würfel allesamt platziert, wertet er die Casinos wie gewohnt aus. Anschließend vergleicht er den Geldbetrag, den er mit seiner Farbe gewonnen hat, mit dem Geldbetrag, den alle anderen Farben *zusammen* erzielt haben: Wer hat mehr? **Wer ist Sieger?**

Selbstverständlich kann der Spieler auch mehrere Durchgänge spielen und dann die beiden Endsummen miteinander vergleichen.

Wer es schwieriger haben möchte

... benutzt weiterhin 8 Würfel jeder gegnerischen Farbe, aber *weniger eigene* Würfel (7, 6, 5, ...).

Bei einer ungeraden Anzahl eigener Würfel sollte deren größere „Hälfte“ stets der zweiten Würfelgruppe zugeordnet werden.

Ebenso wird das Solospiel (deutlich!) schwieriger, wenn zu Beginn eines Durchgangs bereits alle 8 Würfel von *zwei* gegnerischen Farben gewürfelt und auf den Casinos platziert werden.

Wer schafft es in dieser Variante mit nur *einem* (!) eigenen Würfel zu gewinnen – und so **Meister aller Zocker** zu werden?

NEUE SPIELVARIANTE (2-4 Spieler, basierend auf der Solo-Variante)

SPIELMATERIAL

6 Casinos, 8 (normale) Würfel pro Farbe (= 64 Würfel), alle Geldkarten (*ohne Regenbogen!*), 8 Bonuskarten (Werte 30.000 – 60.000 \$)

SPIELVORBEREITUNG

Neben jedem der 6 Casinos werden 3 Geldkarten ausgelegt (*mit beliebigen Werten!*). Diese sollten so aufgefächert werden, dass jeweils die Karte mit dem niedrigsten Wert obenauf und die mit dem höchsten Wert unten liegt.

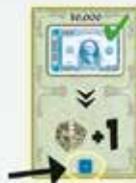
Pro Farbe werden 2 Würfel gewürfelt und auf den entsprechenden Casinos platziert, so dass bereits 16 Würfel auf den Casinos ausliegen.

Achtung: Sollte es hierdurch bereits zu eindeutigen Mehrheitsverhältnissen kommen (s.u.), werden diese nicht bereits aufgelöst!

Die 8 Bonuskarten werden gemischt. Jeder Spieler erhält zwei verdeckte Karten, die er sich anschauen darf: Es geht *ausschließlich* um die Farbe des Würfels am unteren Kartenrand.

Jeder Spieler hat so jetzt zwei zufällige Farben zugeteilt bekommen, mit denen er während des Durchgangs punkten sollte.

Nehmen weniger als 4 Spieler teil, werden die restlichen (2 bzw. 4) Bonuskarten unbesehen zur Seite gelegt.



SPIELVERLAUF

Ein beliebiger Spieler beginnt und nimmt sich – genau wie in der Solovariante – von *jeder* Farbe *einen* Würfel (= 8 Würfel), würfelt sie und *muss* dann alle Würfel einer Zahl auf dem entsprechenden Casino platzieren. Dies gilt auch für alle weiteren Würfel: Es muss immer mit *einem* Würfel *pro* Farbe gewürfelt werden, sofern möglich (*Details siehe Solovariante*).

Achtung! Neue Auswertungsweise! Kommt es durch das Platzieren von Würfeln auf einem Casino *dort* zu einer eindeutigen Mehrheit (*siehe Basisspiel*), wird dieser Farbe *umgehend* die niedrigste dort ausliegende Geldkarte zugeteilt, indem diese abseits der Casinos offen abgelegt wird. *Alle* Würfel der Gewinnerfarbe werden von *diesem* Casino heruntergenommen und *auf* der Geldkarte platziert. Hierdurch weiß man für den restlichen Durchgang, welche Farbe welche Geldkarten gewonnen hat (die dann der Besitzer der entsprechenden Bonuskarte am Ende des Durchgangs einstreichen wird).

Können *nach dem Platzieren* gleich mehrere Farben im betroffenen Casino werten, wird allen diesen Farben, in der entsprechenden Reihenfolge, eine Geldkarte zugeordnet. Dabei gewinnt die besser vertretene Farbe immer die höhere Geldkarte.

Beispiel:



(vorm Platzieren)



(nach dem Platzieren)

Der Spieler platziert je einen violetten und roten Würfel auf dem 1er-Casino. Der rote Würfel wird anschließend auf die 20.000 \$-Geldkarte gelegt; die drei violetten Würfel auf die 40.000 \$. (Hierdurch steigen nun die Chancen für Gelb und Grün, die 90.000 \$ zu gewinnen, deutlich!)



(nach dem Auswerten)

Werden Würfel auf einem Casino platziert, neben dem keine Geldkarten mehr ausliegen, bleibt dies ohne Auswirkungen.

Sobald der letzte Würfel platziert und evtl. ausgewertet wurde, decken die Spieler ihre beiden Bonuskarten auf und nehmen alle Geldkarten an sich, die unter ihren beiden Würfelfarben liegen.

Danach werden wieder alle 8 Bonuskarten gemischt und für den nächsten Durchgang an jeden Spieler erneut zwei Karten ausgeteilt.

Alle 64 Würfel werden eingesammelt. Nicht vergebene Geldkarten werden zur Seite gelegt und neue Geldkarten an die Casinos (je 3) angelegt. Wieder werden 2 Würfel pro Farbe gewürfelt und auf den Casinos platziert usw.

Nach dem 2. Durchgang endet das Spiel. Der Spieler mit dem meisten Geld ist Sieger.

Sollten Sie Kritik, Fragen oder Anregungen zu diesem Spiel haben, schreiben Sie uns oder rufen Sie an:

alea | Postfach 1150 | 83233 Bernau

Fon: 08051 - 970720 | Fax: 08051 - 970722

E-Mail: info@aleaspiele.de | www.aleaspiele.de

© 2013 Rüdiger Dorn
© 2014 Ravensburger Spieleverlag



231753