

Las Vegas

ROYALE

Rüdiger Dorn

Zocken bis zum allerletzten Würfel!

Schlüpft in die Rolle risikofreudiger Zocker, die in der Glitzerwelt von Las Vegas ihr Würfelglück versuchen. Sechs Casinos könnt ihr besuchen, jedes zeigt einen anderen Würfel. Und auch die Geldbeträge, die ihr dort gewinnen könnt, sind verschieden.

Runde für Runde stellen sich euch die gleichen Fragen: Wo die eigenen Würfel platzieren, um fett abzukassieren? Auf welche Casinos setzen die Mitspieler? Und wo könnt ihr einem Kontrahenten vielleicht noch ein nettes Sümmchen entreißen und in die eigene Tasche würfeln?

Doch aufgepasst, so mancher Wettstreit um die fetten Dollars ist schon nach hinten losgegangen – und am Ende freut sich ein lachender Dritter!

Es gewinnt, wer nach drei Durchgängen das meiste Geld besitzt.

SPIELMATERIAL

35 kleine Würfel (je 7 pro Spielerfarbe)



5 große Würfel (je 1 pro Spielerfarbe)



2 Extrawürfel



9 Blanko-Würfel (ohne Augen)



1 Würfelarena

(Vor dem ersten Spiel müssen alle Teile vorsichtig aus den Stanztafeln ausgebrochen werden.)



90 Geldkarten



20 Jetons

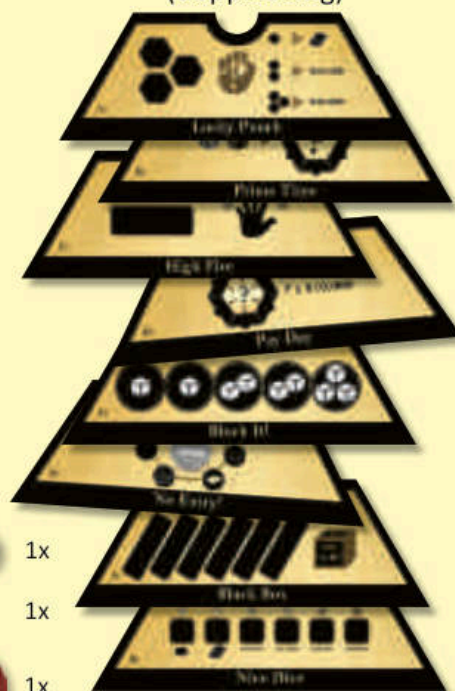


15 Marker und Plättchen



8 Tafeln

(doppelseitig)



Wenn ihr diese Regel zum ersten Mal lest, solltet ihr die Texte im Randbalken nicht beachten. Sie dienen als Kurzfassung der Spielregel, mit deren Hilfe man jederzeit wieder schnell ins Spiel findet.

LAS VEGAS (Grund-/Kennenlernspiel)

Die Regeln hierfür entsprechen weitgehend den Regeln des alea-Spiels „Las Vegas“ von 2012. Wer dieses Spiel bereits kennt, muss hier nur noch die wenigen Änderungen nachlesen, die in **dunkelblau** gesetzt wurden.

SPIELVORBEREITUNG

Stellt die **Würfelarena** in die Tischmitte und legt die sechseckige schwarze Platte hinein. Setzt den **Ring mit den sechs Casinos** zusammen (dreiteilig) und legt ihn um die Arena herum (s. Abb.).

Mischt die **90 Geldkarten** gut und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Deckt dann zwei Karten auf, und noch einmal zwei usw., bis sechs Kartenpärchen offenliegen. Legt das Kartenpärchen, das die höchste Summe bildet, außen neben das 🎰-Casino („Sunset“). Legt die zwei Karten dabei leicht versetzt aufeinander, so dass ihr jederzeit beide Beträge gut erkennen könnt. Legt das Kartenpärchen mit der zweithöchsten Summe neben dem 🎰-Casino („Cleopatra“) aus usw. Sind Summen gleich hoch, legt hiervon das Kartenpärchen mit der höchsten Geldkarte neben das Casino mit der höheren Zahl (s. Abb.: 5er- und 4er-Casino). Legt das restliche Geld etwas abseits bereit. Ihr benötigt es noch für den zweiten und dritten Durchgang.

Jeder nimmt sich die **acht Würfel** in der Farbe seiner Wahl sowie **zwei Jetons**. Legt die restlichen Jetons etwas abseits bereit. Ihr benötigt sie noch für den zweiten und dritten Durchgang.

Alle weiteren Spielmaterialien (die Tafeln, die übrigen Würfel und die Plättchen und Marker) werden für das Grundspiel nicht benötigt.

- Würfelarena aufstellen
- Ring mit Casinos 1-6 außen herum legen
- Geldkarten gut mischen, dann 6x2 aufdecken und den Summen entsprechend neben den Casinos auslegen
- Pro Spieler 7 + 1 Würfel einer Farbe und 2 Jetons

Spielaufbau bei 4 Spielern



SPIELVERLAUF

Das Spiel verläuft über **drei** Durchgänge, die jeweils aus ca. vier bis sechs Würfelrunden bestehen. Der älteste von euch beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Bist du an der Reihe, würfelst du stets mit **allen** deinen Würfeln, die dir noch zur Verfügung stehen (zu Beginn eines Durchgangs also mit allen 8 Würfeln, dann mit immer weniger). **Dazu wirfst du sie in die Würfelarena**. Dann entscheidest du dich für genau **eine** der gewürfelten Augenzahlen und **musst** nun **alle** Würfel dieser Augenzahl in dem entsprechenden Casino platzieren. Ob in dem ausgewählten Casino schon Würfel von dir oder deinen Mitspielern liegen, spielt dabei keine Rolle. **Danach nimmst du deine restlichen Würfel wieder aus der Arena heraus**, und es folgt der reihum nächste Spieler mit würfeln und platzieren usw., bis ihr alle eure Würfel platziert habt.

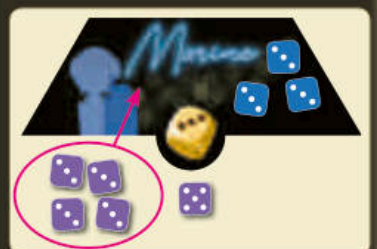
Beispiel: Benno wirft (bereits später im Durchgang) seine restlichen 5 Würfel: vier 3er und eine 5. Er entscheidet sich für die vier 3er-Würfel und legt sie alle in das 3er-Casino (er hätte sich nicht für nur einen, zwei oder drei 3er-Würfel entscheiden dürfen!).

Das nächste Mal wird Benno dann mit seinem letzten Würfel würfeln und ihn entsprechend platzieren.

Hat ein Spieler keine Würfel mehr, schaut er für den Rest des Durchgangs zu. (So kann es auch geschehen, dass gegen Ende eines Durchgangs nur noch ein Spieler (evtl. auch mehrfach hintereinander) würfelt und platziert.)

3 Durchgänge, mit jeweils ca. 4-6 Würfelrunden

Wer an der Reihe ist, würfelt alle seine Würfel und platziert dann **alle** Würfel einer Augenzahl im entsprechenden Casino



Wer keine Würfel mehr hat, wird übersprungen

DIE JETONS

... könnt ihr während des Spiels als so genannte „Aussetzer“ benutzen: Bist du *nach* deinem Wurf mit dem Ergebnis nicht zufrieden, kannst du einen deiner Jetons zurück in den allgemeinen Vorrat legen und damit „aussetzen“, indem du *alle* deine Würfel wieder aus der Arena herausnimmt. Dein linker Mitspieler kommt an die Reihe.

AUSWERTUNG

Hat auch der *letzte* von euch seinen *letzten* Würfel in einem Casino platziert, wertet ihr die Casinos aus:

Als erstes überprüft ihr für *jedes* Casino, ob dort zwei oder mehr Spieler die gleiche Anzahl Würfel platziert haben. **Hierbei zählt ein großer Würfel („Biggy“) wie zwei kleine Würfel!**

Wo immer es nun einen Gleichstand gibt, nimmt jeder betroffene Spieler alle seine Würfel zurück in seinen Vorrat.

Beispiel 1:

Anna hat im 🎲-Casino fünf Würfel platziert; **Benno** und **Carla** drei bzw. einen und den „Biggy“ (= auch drei) und **Denny** einen. **Benno** und **Carla** nehmen ihre Würfel zurück.

Beispiel 2:

Anna und **Carla** haben im 🎲-Casino zwei Würfel bzw. den „Biggy“, **Benno** und **Denny** je einen platziert. Alle vier Spieler nehmen ihre Würfel zurück.

Danach verteilt ihr die neben dem 🎲-Casino („Miracle“) ausliegenden Geldkarten. Wer dort *jetzt* die *meisten* Würfel ausliegen hat, nimmt sich die Geldkarte mit dem höheren Wert. Wer die zweitmeisten Würfeln ausliegen hat, nimmt sich die andere Geldkarte. Alle weiteren Spieler dort gehen leer aus. Auf dieselbe Weise wertet ihr nun auch die anderen fünf Casinos aus.

Liegt nach dem Verteilen noch Geld neben einem Casino, schiebt es verdeckt unter den Kartenstapel zurück. Euer gewonnenes Geld dürft ihr verdeckt halten.

Als letzte Aktion nehmt alle eure Würfel zurück in euren Vorrat.

Casino 2:

Benno erhält eine 40.000\$-Karte. Die andere 40.000\$-Karte wird unter den Stapel zurückgelegt.

Casino 3:

Carla erhält die 70.000\$- und **Benno** die 30.000\$-Karte. **Denny** geht leer aus.

Casino 4:

Anna erhält die 80.000\$- und **Denny** die 50.000\$-Karte.

Zweiter und dritter Durchgang

Bestückt die sechs Casinos wieder mit 6x 2 Geldkarten, so wie auf der linken Seite unter „Spielvorbereitung“ beschrieben. Nehmt euch wieder jeder zwei Jetons (zusätzlich zu den übrigen Jetons aus dem ersten Durchgang).

Wer im 🎲-Casino die höhere Geldkarte gewonnen hat, beginnt den nächsten Durchgang (bzw. wer im 🎲-Casino gewonnen hat, wenn keiner von euch im 🎲-Casino erfolgreich war usw.).

SPIELENDEN

Nach **drei** Durchgängen endet das Spiel. Zählt euer Geld. **Jeder übrige Jeton ist 10.000\$ wert.** Wer das meiste Geld hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige, der insgesamt mehr Geldkarten und Jetons besitzt. Bei erneutem Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Wer (nach seinem Wurf) einen Jeton abgibt, setzt aus

Spieler mit gleich vielen Würfeln in einem Casino entfernen diese!

Beispiel 1



Beispiel 2



Casino für Casino:

Der Spieler mit den meisten Würfeln erhält die Geldkarte mit dem höheren Wert, der mit den zweitmeisten Würfeln die andere



Für Durchgang 2 und 3 die Casinos wieder mit je 6x 2 Geldkarten bestücken

Nach 3 Durchgängen endet das Spiel

Der Spieler mit dem meisten Geld ist Sieger

VARIANTE (für 2 Spieler)

Alle vorgenannten Regeln bleiben bestehen, mit folgender Ausnahme:
Zu Beginn jedes Durchgangs würfelt ihr die 8 Würfel einer nicht teilnehmenden Farbe und platziert sie gemäß ihrer Zahlen in den entsprechenden Casinos, wo sie während des gesamten Durchgangs liegen bleiben. Diese neutralen Würfel wertet ihr am Ende jedes Durchgangs so aus, als gehörten sie einem imaginären Spieler. Geld, das dieser gewinnt, schiebt ihr unter den Kartenstapel zurück.

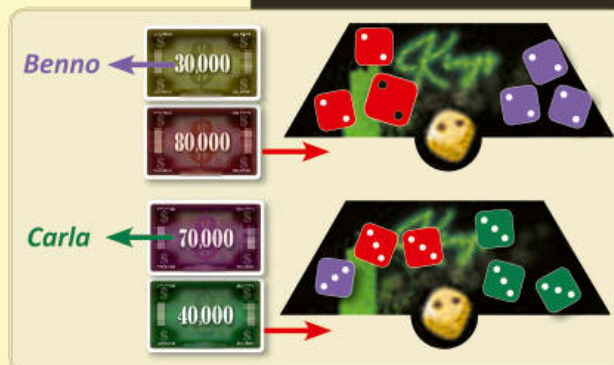
Beispiel 1:

Die 80.000\$-Karte geht an den **neutralen Spieler** und damit zurück unter den Stapel; **Benno** erhält die 30.000\$-Karte.

Beispiel 2:

Carla erhält die 70.000\$- und der **neutralen Spieler** die 40.000\$-Karte (zurück unter den Stapel); **Benno** geht leer aus.

Diese Variante für 2 Spieler solltet ihr auch im folgenden Hauptspiel („Las Vegas Royale“) benutzen, wenn ihr zu zweit spielt.



VARIANTE

Zusätzliche neutrale Würfel passend auf die Casinos verteilen

Neutrale Würfel werden normal ausgewertet

LAS VEGAS ROYALE (Hauptspiel)

Alle vorgenannten Regeln bleiben bestehen, mit folgenden Ausnahmen:

SPIELVORBEREITUNG

Zu Beginn jedes Durchgangs wählt ihr aus den acht Tafeln drei zufällige aus. Hierzu mischt sie irgendjemand von euch unter dem Tisch, wobei er sie auch immer wieder einmal wenden sollte. Dann legt er die erste zufällige Tafel außen an das 🍀-Casino an, die zweite an das 🍀- und die dritte an das 🍀-Casino. Die Casinos 4-6 bleiben leer.

Verteilt das Geld für die Casinos (6x 2 Karten) wie unter „Spielvorbereitung“ auf Seite 2 beschrieben. Zudem zählt ihr bereits das Geld für den zweiten Durchgang (6x 2 Karten) und den dritten Durchgang (6x 2 Karten) verdeckt ab und legt es dann etwas abseits bereit. Das gesamte restliche Geld legt ihr als „Bank“ offen neben dem „Spielfeld“ aus.

Legt die zwei schwarzen und neun grauen Würfel wie auch die diversen Plättchen und Marker bereit. Je nach ausliegenden Tafeln benötigt ihr bereits Teile davon.

Mehr Details dazu siehe Seiten 5-8.

Alle restlichen Spielvorbereitungen decken sich mit denen von Seite 2.

SPIELVERLAUF

Auch der Spielverlauf bleibt weitgehend identisch zu dem von „Las Vegas“. Neu ist, dass das Platzieren von Würfeln in den Casinos 1, 2 oder 3 diese „aktiviert“, was unterschiedliche Auswirkungen zur Folge hat.

Auch die Durchgänge 2 und 3 verlaufen in derselben Weise: Wieder mischt ihr alle Tafeln unterm Tisch und legt dann drei davon aus. Hierdurch kann es geschehen, dass eine Tafel in mehreren Durchgängen ausliegt. (*Möchtet ihr das nicht, solltet ihr bereits benutzte Tafeln umdrehen bzw. zur Seite legen.*)

Alles Weitere verläuft wie auf Seite 3 unter „Zweiter und dritter Durchgang“ beschrieben.

SPIELENDE

Das Spiel endet weiterhin nach drei Durchgängen. Wer das meiste Geld besitzt, ist Sieger. Bei Gleichstand entscheidet die höhere Anzahl an Geldkarten und Jetons.

3 zufällige Tafeln auslegen und an die Casinos 1, 2 und 3 anlegen

Bereits Geld für 2. und 3. Durchgang bereitlegen

Restliches Geld offen als „Bank“ auslegen

Spielverlauf wie beim Grundspiel; außer beim Platzieren von Würfeln in den Casinos 1, 2 und 3, denn hierdurch werden die entsprechenden Tafeln aktiviert

Wer nach 3 Durchgängen das meiste Geld besitzt, ist Sieger

LUCKY PUNCH (Tafel A1)

Vorbereitung: Legt die drei sechseckigen Marker* auf die Tafel.

Wenn aktiviert: Entscheide dich heimlich für 1 bis 3 der Marker, indem du sie unter dem Tisch in deine rechte Hand nimmst. Lege diese dann – zur Faust geballt – auf den Tisch. Dein linker Sitznachbar muss nun erraten, wie viele Marker du in der Faust hältst, indem er eine Zahl von 1-3 nennt. Hat er richtig getippt, erhältst du nichts. Hat er falsch getippt, erhältst du die entsprechende Belohnung: 2 Jetons, 30.000\$ oder 40.000\$. Leg die drei Marker wieder auf die Tafel zurück.

* Statt der Marker könnt ihr übrigens hierfür auch die grauen Würfel benutzen, sofern sich die Tafeln F1 oder F2 gerade nicht im Spiel befinden.



JACKPOT (Tafel A2)

Vorbereitung: Legt den JACKPOT-Marker* auf das Startfeld dieser Tafel (30.000\$) und die zwei schwarzen Extrawürfel bereit.

Wenn aktiviert: Wirf beide Extrawürfel:

- Hast du eine 7 oder einen Pasch gewürfelt, nimm dir den vom JACKPOT-Marker angezeigten Betrag aus der Bank. Schiebe den Marker anschließend wieder zurück auf das Startfeld (30.000\$).
- Hast du keine 7 oder keinen Pasch gewürfelt, schiebe den Marker um ein Feld weiter (bis max. auf das 80.000\$-Feld).



PRIME TIME (Tafel B1)

Vorbereitung: Legt die zwei schwarzen Extrawürfel bereit.

Vor der Auswertung: Bist du der Sieger in diesem Casino (d.h. du erhältst hier gleich die höhere Geldkarte), wirf beide Extrawürfel. Du darfst nun einen oder beide Extrawürfel in das oder die entsprechenden Casinos setzen, wenn du möchtest. Dort zählen sie dann während der Auswertung als deine Würfel bzw. zu deinen Würfeln hinzu!

Bei einem Pasch ist es auch erlaubt, nur einen davon zu setzen!



FIFTY FIFTY (Tafel B2)

Vorbereitung: Legt die zwei schwarzen Extrawürfel bereit. Platziert den entsprechenden runden Marker* auf dem Startfeld (→) dieser Tafel.

Wenn aktiviert: Wirf beide Extrawürfel und schiebe den Marker um ein Feld nach rechts. Hörst du danach freiwillig auf, erhältst du die unter dem Marker angegebene Belohnung (0-60.000\$). Möchtest du weitermachen, um die Belohnung zu erhöhen, musst du vorm erneuten Würfeln beider Extrawürfel ansagen, ob die Summe deines nächsten Wurfs niedriger oder höher als die aktuelle sein wird. Dann würfelst du und rückst den Marker um ein Feld weiter:

- Stimmte deine Vorhersage, kannst du wieder entscheiden, freiwillig aufzuhören (Belohnung nehmen) oder weiter zu würfeln usw.
- Stimmte sie aber nicht, ist dein Zug zu Ende und du erhältst nichts. Schieb am Ende den Marker wieder auf das Startfeld zurück.

Die gleiche Summe wie zuvor gilt als nicht richtig!



HIGH FIVE (Tafel C1)

Vorbereitung: Legt das HIGH FIVE-Plättchen auf das entsprechende Feld der Tafel.

Wenn aktiviert: Hast du in diesem Casino als Erster mindestens fünf Würfel (bzw. drei und deinen Biggy) platziert, nimm dir das Plättchen. Tausche es während der Auswertung gegen 100.000\$ aus der Bank ein.



BAD LUCK (Tafel C2)

Vor der Auswertung: Jeder Spieler, der in diesem Casino (vor dem Entfernen von Würfeln wegen möglicher Gleichstände) die wenigsten (also evtl. auch keinen) Würfel liegen hat, muss, nachdem die gesamte Auswertung dieses Durchgangs beendet ist, 50.000\$ zurück in die Bank legen.

Hat ein Spieler hierfür noch nicht genügend Geld, muss er alles abgeben, was er hat, notfalls auch seine Jetons (à 10.000\$).

Hat ein Spieler es nicht passend, wechselt er mit der Bank. Er erhält aber nie Jetons als „Wechselgeld“ heraus.



PAY DAY (Tafel D1)

Wenn aktiviert: Zähle alle Casinos (nicht Tafeln!), in denen du wenigstens einen Würfel liegen hast (inkl. des aktivierten Casinos selbst). Du erhältst 10.000\$ für jedes dieser Casinos. Bei einem *Gesamtbetrag* von 10.000\$ bzw. 20.000\$ nimm dir einen bzw. zwei Jetons vom Vorrat, bei 30.000\$ bis 60.000\$ entsprechend viel Geld aus der Bank.



POWER PLAY (Tafel D2)

Vorbereitung: Legt den POWER PLAY-Marker auf die Tafel.

Wenn aktiviert: Hast du die *eindeutige* Würfelmehrheit in diesem Casino, nimm dir den POWER PLAY-Marker (von der Tafel oder einem Mitspieler) und lege ihn, auch als Erinnerung, *auf* deine restlichen Würfel. Immer, wenn du wieder an die Reihe kommst und der Marker noch vor dir liegt, darfst du auf das Würfeln verzichten. Stattdessen drehst du *einen* Würfel auf eine Zahl deiner Wahl und platzierst ihn im entsprechenden Casino; mit *allen* Auswirkungen, die das haben mag.

Wenn es zu irgendeinem Zeitpunkt keinen Spieler mit eindeutiger Würfelmehrheit in diesem Casino gibt, legt den Marker wieder zurück auf die Tafel.



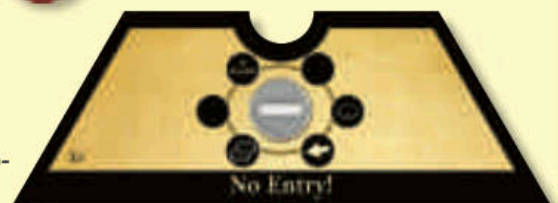
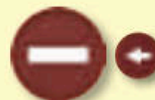
NO ENTRY! (Tafel E1)

Vorbereitung: Legt das NO ENTRY!-Plättchen in die Mitte dieser Tafel. Platziert den entsprechenden runden Marker* auf dem Startfeld (↻) der Laufbahn.

Wenn aktiviert: Lege das NO ENTRY!-Plättchen auf die Würfelabbildung eines beliebigen Casinos (aber nie auf das Casino, an dem diese Tafel anliegt). Dieses Casino ist nun geschlossen! Es dürfen hier weder Würfel eingesetzt noch herausgenommen werden. Dies gilt auch für alle Funktionen anderer Tafeln.

Zudem schiebst du den Marker im Uhrzeigersinn um ein Feld weiter und nimmst dir die Belohnung des *neuen* Feldes. Die leeren Felder und ↻ bringen dabei nichts ein.

Beim nächsten Aktivieren dieser Tafel kannst du das NO ENTRY!-Plättchen versetzen, musst es aber nicht. Versetzt du es nicht, rückst du auch den Marker nicht weiter und erhältst so auch keine eventuelle Belohnung!



KNOCKOUT? (Tafel E2)

Wenn aktiviert: Jeder deiner Mitspieler muss einen seiner noch übrigen Würfel an die Theke dieser Tafel setzen (falls sich dort nicht bereits zwei von ihm befinden!). Du hingegen erhältst deine Würfel (falls vorhanden) von dieser Tafel zurück in deinen Vorrat.

Die „ausgeknockten“ Würfel auf dieser Tafel zählen natürlich bei der Auswertung nicht zu den in diesem Casino eingesetzten Würfeln dazu! Der „Biggy“ zählt hier als einer der max. zwei Würfel pro Spieler!



BLOCK IT! (Tafel F1)

Vorbereitung: Verteilt die neun grauen Blanko-Würfel auf die fünf Feldergruppen dieser Tafel (2x 1, 2x 2, 1x 3 Würfel).

Wenn aktiviert: Nimm *alle* Blanko-Würfel einer beliebigen Feldergruppe und setze sie in *ein* Casino deiner Wahl. Alle Blanko-Würfel zählen sowohl während des laufenden Durchgangs als auch bei der Auswertung als Würfel eines imaginären Mitspielers.

Beispiel: Im 2er-Casino (mit der Tafel „POWER PLAY“) liegen 1 blauer, 1 gelber und 2 rote Würfel. Du setzt nun 2 Blanko-Würfel hinzu, d.h. der rote Spieler muss den POWER PLAY-Marker umgehend zurück auf die Tafel legen.

Bliebe diese Konstellation bis zur Auswertung so, würde dort niemand Geld bekommen.

Im 2er-Spiel gehören die zu Durchgangsbeginn eingesetzten neutralen Würfel und die grauen Blanko-Würfel zwei verschiedenen imaginären Mitspielern!



HANDICAP (Tafel F2)

Vorbereitung: Verteilt die neun grauen Blanko-Würfel folgendermaßen: in die Casinos 1-3 je einen Würfel und in die Casinos 4-6 je zwei.

Wenn aktiviert: Nimm *einen* Blanko-Würfel aus einem *beliebigen* Casino und setze ihn auf eine beliebige *leere* Würfelabbildung dieser Tafel. Du erhältst die abgebildete Belohnung: 1 Jeton (bis zu 2x möglich) oder 30.000\$ (3x) oder eine der zwei folgenden Möglichkeiten (4x): Drehe einen deiner restlichen Würfel auf eine beliebige Zahl und setze ihn in das entsprechende Casino (*ohne* es damit zu aktivieren!). Oder nimm einen eigenen Würfel aus einem beliebigen Casino zurück in deinen Vorrat.

Während der Auswertung: Die noch in den Casinos ausliegenden Blanko-Würfel zählen für einen imaginären Mitspieler. Dadurch können sich Mehrheiten verändern oder Patts bilden.

Du musst keinen Blanko-Würfel aufnehmen, allerdings erhältst du dann auch keine Belohnung.

Es dürfen nur *eigene* Würfel aus einem Casino genommen bzw. hinein gesetzt werden, nicht aber von einer Tafel bzw. auf eine Tafel!

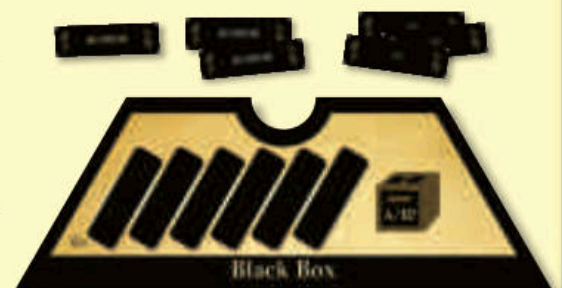
Im 2er-Spiel gehören die zu Durchgangsbeginn eingesetzten neutralen Würfel und die grauen Blanko-Würfel zwei verschiedenen imaginären Mitspielern!



BLACK BOX (Tafel G1)

Vorbereitung: Legt die sechs BLACK BOX-Plättchen offen auf die entsprechenden Felder der Tafel.

Während der Auswertung: Als linker Sitznachbar des Gewinners dieses Casinos teile alle sechs Plättchen so, wie du möchtest, in zwei Gruppen (3/3, 4/2, 5/1 Plättchen) auf. Lege dann beide Gruppen verdeckt vor den Gewinner des Casinos. Dieser wählt eine Gruppe aus, deckt sie auf und nimmt sich die entsprechende Belohnung aus der Bank: 2 Jetons, 40.000\$, 60.000\$, 80.000\$ oder gar 100.000\$.



DOUBLE DOWN (Tafel G2)

Wenn aktiviert: Versetze, wenn du willst, beliebig viele eigene Würfel von *diesem* Casino auf das runde Feld dieser Tafel. Das dürfen soeben, aber auch bereits in früheren Runden platzierte Würfel sein.

Während der Auswertung: Dieses Tafelfeld wird genau wie ein Casino abgerechnet, also zunächst Gleichstände prüfen und auflösen, danach erhält der Gewinner 60.000\$ und der Zweitplatzierte 30.000\$ aus der Bank.

Auf diesem Tafelfeld dürfen durch *keine andere Aktion* Würfel platziert bzw. von ihm *weggenommen* werden! Auch kann es nicht durch „NO ENTRY!“ gesperrt werden, wohl aber das Casino, an dem die Tafel anliegt.



NICE DICE (Tafel H1)

Wenn aktiviert: Platziere hier, wenn du willst, *einen* deiner gerade geworfenen Würfel (bzw. einen der soeben in dieses Casino gesetzten) auf dem der Würfelzahl entsprechenden Feld.

Befindet sich dort bereits ein (eigener oder gegnerischer) Würfel, versetze diesen in das seiner Zahl entsprechende Casino (*ohne* dieses damit zu aktivieren!).

Während der Auswertung: Jeder nimmt seine Würfel von dieser Tafel und sich die entsprechende Belohnung: 1 bzw. 2 Jetons bzw. 30.000\$-60.000\$.



MY CHOICE (Tafel H2)

Vorbereitung: Legt die zwei schwarzen Extrawürfel bereit.

Wenn aktiviert: Würf beide Extrawürfel und entscheide dich dann für einen davon. Führe die entsprechende Aktion aus:

 + 1 Jeton  + 2 Jetons  + 30.000\$

 Aktiviere *eine* beliebige andere Tafel, gerade so, als ob du dort Würfel eingesetzt hättest. (*Achtung: Es sind dabei nicht immer Aktionen möglich!*)

 Drehe einen deiner restlichen Würfel auf eine beliebige Zahl und setze ihn dann in das entsprechende Casino (*ohne* dieses damit zu aktivieren!) *oder* nimm einen deiner Würfel aus einem beliebigen Casino zurück in deinen Vorrat.

 Platziere einen deiner restlichen Würfel auf dem goldumrahmten grauen Feld. Ist es besetzt, lege zuerst den dort liegenden Würfel in den Vorrat seines Besitzers zurück. Während der Auswertung nimm deinen Würfel vom grauen Feld und dir 60.000\$ aus der Bank.



VARIANTEN

Ihr könnt euch vor Spielbeginn auch darauf einigen, pro Durchgang weniger oder mehr als drei Tafeln anzulegen, bis hin zu sechs Stück, also an jedes Casino eine. *Viel Spaß!*

Autor und Verlag danken den vielen Testspielern für ihr großes Engagement und ihre zahlreichen Anregungen, insbesondere Maja Dorn sowie den Spielegruppen aus Ansbach, Bad Aibling, Burgoberbach, Cham, Fischbachau, Grassau, Harpfetsham, Krumbach, Lieberhausen, Oberhof, Reutte, Rotenburg und Siegsdorf.

Solltet ihr Kritik, Fragen oder Anregungen zu diesem Spiel haben, schreibt uns:

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60 • D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 • CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

© 2018 Rüdiger Dorn
© 2019



222968