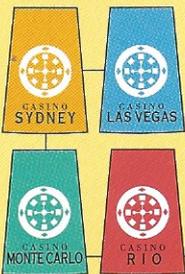




SPIELINHALT:

- 1 Spielbrett
- 6 Spielfiguren
- Kasinojetons
- 1Roulette
- 1 Kartenspiel
- 2 Würfel
- 25 Bluffkarten
- 15 Kasinokarten



4 Kasinos mit dem Roulettesymbol



3 blaue Kasinos Montreal, Las Vegas, Atlantic City



SPIELIDEE:

Die Spieler müssen versuchen, eine bestimmte Kombination von Casinos durch Kauf oder Glücksspiel in ihren Besitz zu bringen. Glück, Risiko aber auch Bluff helfen bei dem Vorhaben.

Ein Spieler, der die richtige Kombination von Spielkasinos besitzt, muss noch eine komplette Runde auf dem Spielbrett zurücklegen. Natürlich werden die anderen Spieler alles daransetzen, um ihm während dieser Runde ein paar Spielkasinos abzuknöpfen.

SPIELVORBEREITUNG:

Der Spielplan gehört in die Tischmitte. Daneben kommt der Roulettetisch und die beiden Würfel. Die Jetons bilden die Bank, die von einem Spieler verwaltet wird. Aus den Spielkarten werden die Joker herausgenommen. Sie benötigt man für das Spiel nicht! Die Spielkarten werden gemischt und verdeckt als Stapel neben den Plan gelegt. Die Bluffkarten werden ebenfalls gemischt und neben dem Spielbrett verdeckt abgelegt. Die Kasinokarten werden gut gemischt und dann an jeden Spieler zwei ausgegeben, die jeder offen vor sich ablegt. Die restlichen Kasinokarten werden ebenfalls offen neben den Plan gelegt, so dass jeder Spieler sehen kann, welche Casinos noch gekauft werden können.

Jeder Spieler bekommt noch zusätzlich:

- **1 Spielfigur**, die er auf ein Spielplanfeld, das einem seiner Casinos entspricht, stellt.
- **2.000.000** an Kasinojetons, egal in welcher Stückelung. Jetons können jederzeit bei der Bank in andere Stückelungen eingetauscht werden.
- **1 Bluffkarte** vom verdeckten Stapel. Bluffkarten sollten den Mitspielern nicht gezeigt werden!

SPIELZIEL:

Um das Spiel zu gewinnen, muss man zwei Voraussetzungen erfüllen:

1. Eine bestimmte Kombination von Casinos besitzen.
2. Damit eine komplette Runde auf dem Spielbrett zurücklegen.

Nur wer beide Bedingungen erfüllt, ist der Gewinner!

Je nach Spielerzahl ist die Kombination von Casinos, die man erwerben muss, unterschiedlich:

3 Spieler:

4 Kasinos mit demselben Symbol
(Roulette, Würfel oder Spielkarte)

4, 5 oder 6 Spieler:

3 Kasinos mit demselben Symbol
(Roulette, Würfel oder Spielkarte)

ODER

3 Kasinos derselben Farbe (z.B. 3 blaue Kasinos)

SPIELVERLAUF:

Der Spieler, der die höchste Augenzahl würfelt, darf beginnen. Danach geht es reihum weiter. Wer am Zug ist, würfelt mit zwei Würfeln und bewegt seine Figur entsprechend des Würfelergebnisses im Uhrzeigersinn über die Felder des Spielbrettes.

Es dürfen durchaus mehrere Figuren auf einem Feld stehen! Auf allen Feldern steht am Innenrand eine Nummer. Wenn ein Spieler auf ein Feld kommt, schaut er in den folgenden Regelerklärungen unter dieser Nummer nach und führt aus, was dort beschrieben steht. Die Symbole der Felder erklären die Bedeutung ebenfalls. Und auch die Farbe der Symbole unterstützt deren Sinn: Auf Feldern mit roten Symbolen muss man bezahlen oder kaufen.

Ganz wichtig: Abgegebene Jetons kommen in den Pot (Spielplanmitte). Sie werden nicht dem Bankhalter in die Bank zurückgezahlt!

Auf Feldern mit grünen Symbolen bekommt man Jetons!

Wer beim Würfeln einen Pasch geworfen hat oder mit seiner Figur auf einem eigenen Kasino gelandet ist, darf nach der Durchführung seiner Aktion sofort noch einmal würfeln und ziehen.

Hinweis: Sie können mit dem Spiel jetzt beginnen und sich so die Regeln beim ersten Spiel aneignen!



DIE BEDEUTUNG DER EINZELNEN SPIELPLANFELDER:

1 CASH & RUN

Der Spieler darf zu einem Feld seiner Wahl gehen. Er kann beispielsweise zu einem Kasinofeld ziehen, um das Kasino zu kaufen, wenn es noch frei ist. Oder er geht zu einem Kasino eines anderen Spielers, um ihn bankrott zu spielen. Oder er zieht zu einem Bluff-Feld, um eine Bluffkarte zu kaufen.

Ausnahme: Wenn ein Spieler sich gerade in seiner Cash & Run-Schlussrunde befindet (siehe weiter hinten), gilt diese Regel nicht. Der Spieler bleibt mit seiner Figur einfach auf diesem Feld stehen!



2 KASINO

Wenn ein Spieler zu einem Kasino kommt, das sich noch nicht im Besitz eines Spielers befindet, kann er es für 100.000 kaufen. Er bezahlt den Kaufbetrag in den Pot in der Mitte des Spielbretts und erhält als Eigentumsnachweis die Kasinokarte, die er offen vor sich ablegt.

Wenn ein Spieler zu einem Kasino kommt, das er selbst besitzt, geschieht weiter nichts.

Wenn ein Spieler zu einem Kasino kommt, das ein anderer Spieler schon gekauft hat, dann **muß** er mit dem Besitzer **ein** Glücksspiel spielen. Auf dem Kasinofeld steht, ob es sich um ein ‚Roulettekasino‘, ein ‚Würfelskasino‘ oder ein ‚Spielkartenkasino‘ handelt. Der besuchende Spieler bestimmt selbst den Einsatz und legt seinen Einsatz auf das Feld mit dem Spiel seiner Wahl in der Planmitte.



In Roulettekasinos hat man drei Spiele zur Auswahl:

1. ROT oder SCHWARZ **Auszahlung: x 1 + Einsatz**

Der Spieler nennt eine Farbe laut, dann wird das Roulette gedreht. Fällt die gewählte Farbe, hat der Spieler gewonnen.

2. ZWÖLF ZAHLEN (1 bis 12, 13 bis 24, 25 bis 36) **Auszahlung: x 2 + Einsatz**

Der Spieler wählt (laut ansagen) die niedrigsten 12, die mittleren 12 oder die höchsten 12 Zahlen aus. Anschließend wird das Roulette gedreht. Fällt die Zahl in die von ihm genannte Reihe, dann hat er gewonnen.

3. SECHS ZAHLEN (1 bis 6, 7 bis 12, 13 bis 18, 19 bis 24, 25 bis 30, 31 bis 36) **Auszahlung: x 5 + Einsatz**

Der Spieler entscheidet sich für eine der Gruppen von 6 Zahlen. Anschließend wird das Roulette gedreht. Fällt die Zahl in die gewählte Reihe, hat er gewonnen.

Achtung: Wenn beim Roulette eine „0“ fällt, wird noch einmal gedreht.

In Würfelskasinos werden die folgenden drei Spiele gespielt:

1. GERADE oder UNGERADE **Auszahlung: x 1 + Einsatz**

Der Spieler entscheidet sich für gerade oder ungerade Zahlen und nennt seine Wahl laut. Dann würfelt er mit 1 Würfel. Fällt eine Zahl, die zu seiner Wahl passt, hat er gewonnen.

2. ZWEI ZAHLEN **Auszahlung: x 2 + Einsatz**

Der Spieler sagt laut zwei Zahlen des Würfels und würfelt dann einmal mit einem Würfel. Wirft er eine der beiden Zahlen, gewinnt er.

3. EINE ZAHL **Auszahlung: x 5 + Einsatz**

Der Spieler sagt eine Zahl des Würfels an und würfelt anschließend einmal mit einem Würfel. Wenn er diese Zahl würfelt, hat er gewonnen.

In den Spielkartenkasinos hat man die Wahl aus den folgenden drei Spielen. Nachdem eine Karte gezogen wurde, wird sie wieder in den Stapel gemischt:

1. ROT oder SCHWARZ **Auszahlung: x 1 + Einsatz**

Die Karten werden gemischt. Der Spieler sagt eine Farbe -Rot oder Schwarz- und zieht eine Karte. Wenn er die gewählte Farbe zieht, dann hat er gewonnen.



Abb. Die Kasinos, in denen Roulette gespielt wird. Legen Sie Ihre Jetons auf das Feld Ihrer Wahl.



Abb. Würfelskasinos.



Abb. Spielkartenkasinos.



2. BUBE, DAME, KÖNIG oder ASS



Auszahlung: x 2 + Einsatz

Die Karten werden gemischt. Der Spieler gewinnt, wenn er eine der vorgegebenen Karten-einen Buben, eine Dame, einen König oder ein Ass- zieht.

3. FARBE

Auszahlung: x 3 + Einsatz

Die Karten werden gemischt und der Spieler entscheidet sich laut für Herz, Karo, Pik oder Kreuz. Eine Karte wird gezogen. Entspricht die Karte der gewählten Farbe, gewinnt der Spieler.

Gewinn oder Verlust nach einem Kasinospiel:

Wenn der besuchende Spieler das Spiel gewinnt, behält er seinen Einsatz und der Kasinobesitzer bezahlt den Einsatz x 1, x 2 oder x 5 (in Spielkartenkasinos x 3), je nach gewähltem Spiel.

Wenn der Spieler verliert, kassiert der Kasinobesitzer den gesetzten Einsatz.

WICHTIGE HINWEISE:

Wenn der besuchende Spieler mehr gewinnt, als der Kasinobesitzer bezahlen kann, dann muss das Kasino, das er besucht, versteigert werden. (Die Regeln für eine Versteigerung werden weiter unten erläutert.) Falls der Ertrag der Versteigerung noch nicht ausreicht, um die Schulden zu bezahlen, dann muss der Kasinobesitzer noch ein weiteres Kasino - oder sogar mehrere Kasinos - versteigern, bis er seine Schulden beglichen hat. Siehe auch „Bankrott“.

Bevor der besuchende Spieler den Einsatz des Spiels bestimmt, muss der Kasinobesitzer angeben, welche Jetons mit welchem Wert er besitzt, denn wenn der Kasinobesitzer nach einem verlorenen Spiel mehr auszahlen muss, als er besitzt, zwingt der besuchende Spieler ihn zur Versteigerung dieses Kasinos.

Aber Achtung: Der Verlierer des Glücksspiels kann eine Bluffkarte spielen!

3 BLUFF



Kauf von Bluffkarten: Wenn ein Spieler auf ein Bluff-Feld kommt, kann er eine Bluffkarte kaufen. Diese Karten kosten 100.000, wobei die Jetons in den Pot in der Mitte des Spielbretts eingezahlt werden. Der Spieler zieht die oberste Bluffkarte vom Stapel und hält sie vor den Mitspielern geheim!

Ein Spieler darf höchstens drei Bluffkarten besitzen. Ein Spieler, der bereits drei Karten besitzt, kann noch eine Karte kaufen, aber er muss auch eine Karte (das kann auch die gerade erworbene sein) ablegen. Sie wird dann unter den Stapel gelegt. Der Spieler handelt so in der Hoffnung, seine Hand zu verstärken.

Einsatz von Bluffkarten: Sowohl der Kasinobesitzer als auch der Herausforderer kann eine Bluffkarte nutzen, um ein verlorenes Kasinospiel, egal wie hoch der Einsatz war, zu annullieren und um es erneut zu spielen.

Bluffkarten sind entweder blanko oder mit einer Spielkarte, einem Würfel oder einem Roulette gekennzeichnet. Eine Bluffkarte gilt nur dann, wenn das Symbol des gespielten und verlorenen Kasinospiels auf der Karte steht. Aber man kann immer bluffen, das heißt so tun, als ob das Symbol des gespielten Kasinospiels auf der Bluffkarte steht!

Das geht so: Ein Spieler hat ein Spiel (um viel Geld) verloren. Bevor aber nun der Verlust an Jetons bezahlt wird, wählt der Spieler eine seiner Bluffkarten und legt sie verdeckt vor den Gewinner.

Wenn der Gewinner die Karte akzeptiert, das heißt wenn er glaubt, dass das richtige Symbol auf der Karte steht, dann spielen diese beiden Spieler erneut mit demselben Einsatz. Die Bluffkarte wird ungesehen unter den Stapel gelegt. Wenn der Spieler erneut verliert, kann er wieder eine Bluffkarte spielen! Das kann er so lange wiederholen, bis er keine Bluffkarte mehr hat.

Wenn der Gewinner die Karte nicht akzeptiert, wird sie offen auf den Tisch gelegt. Steht auf der Karte das richtige Symbol, dann hat der Spieler (mit der Bluffkarte) das Spiel gewonnen. Er erhält die fällige Auszahlung. Die Karte wird unter den Stapel gelegt. Es dürfen keine neuen Bluffkarten gespielt werden.

Steht auf der Karte **NICHT** das richtige Symbol (der Spieler hat also geblufft), dann hat



er das Spiel verloren. Er muss bezahlen! Die Bluffkarte wird unter den Stapel gelegt und es darf keine neue Bluffkarte gespielt werden.

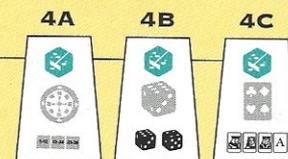
4A, 4B UND 4C POT

Alle Beträge, die für den Kauf von Casinos und Bluffkarten bezahlt werden sowie die Zahlung von 100.000, die auf dem Feld „7 Übernahme“ geleistet wird, werden in den Pot in der Mitte des Spielfelds gelegt. Ein Spieler, der auf dieses Feld kommt, muss ein Spiel gewinnen und erhält dann den gesamten Pot.

Feld 4A Roulette: Der Spieler sagt laut die niedrigsten 12, die mittleren 12 oder die höchsten 12 Zahlen an. Das Roulette wird gedreht und der Spieler gewinnt, wenn die Roulette-Zahl zu der gewählten Zahlenreihe gehört. Bei einer „0“ wird erneut gedreht.

Feld 4B Würfel: Der Spieler nennt zwei Augenzahlen des Würfels, wirft einen Würfel und gewinnt, wenn er eine dieser beiden Zahlen wirft. Er darf nur einmal würfeln.

Feld 4C Spielkarten: Die Karten werden gemischt, der Spieler zieht eine Karte und gewinnt, wenn es ein Bube, eine Dame, ein König oder ein Ass ist. Die Karte wird wieder in den Stapel gemischt.

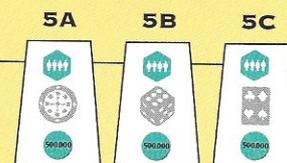


5A, 5B, 5C ALLE SPIELEN

Wenn ein Spieler auf eines dieser Felder kommt, drehen alle Spieler das **Roulette (5A)** - bei einer „0“ noch einmal drehen, **würfeln (5B)** oder **ziehen eine Karte (5C)**, die anschließend wieder eingemischt wird. **Der Spieler, der dabei die höchste Wertigkeit erzielt, erhält Jetons im Wert von 500.000 von der Bank.**

Wenn die Bank nicht mehr genug Jetons besitzt, um zu bezahlen, muss der Spieler mit der niedrigsten Wertigkeit die Differenz ausgleichen, auch wenn das bedeutet, dass er Casinos verkaufen muss.

Bei ‚Alle spielen‘ dürfen keine Bluffkarten eingesetzt werden.



6 GRAND SLAM

Ein Spieler, der auf ein solches Feld kommt,

- bekommt 100.000 von der Bank, wenn er die Summe laut einfordert **oder**
- spielt um 1.000.000, die er ebenfalls von der Bank erhält.

In diesem Fall muss der Spieler drei Gewinnstufen erfolgreich überstehen. Er kann nach jeder Gewinnstufe aufhören und seine Jetons kassieren. Wenn er aber verliert, verliert er das gesamte bis dahin erspielte Geld und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn fährt mit der Runde fort.

- Stufe 1 250.000: Mit einem Würfel eine gerade Augenzahl werfen!**
Stufe 2 500.000: Eine rote Karte ziehen! (Anschließend Karte untermischen!)
Stufe 3 1.000.000: Das Roulette drehen und eine ungerade Zahl erzielen! „0“ bedeutet noch einmal drehen.

Wenn die Bank nicht mehr genügend Jetons besitzt, werden alle noch vorhandenen Jetons ausbezahlt. Wenn die Bank überhaupt keine Jetons mehr besitzt, passiert auf diesem Feld weiter nichts.

7A, 7B ODER 7C ÜBERNAHME

Ein Spieler, der auf ein Übernahmefeld kommt, darf einen Mitspieler seiner Wahl herausfordern und mit ihm um ein Casino spielen, das er gerne hätte. Bedingungen dabei ist, dass der Herausforderer selbst wenigstens ein Casino besitzen muss. Der Spieler sucht das Casino aus, um das er spielen will, zahlt 100.000 in den Pot und spielt das Spiel.

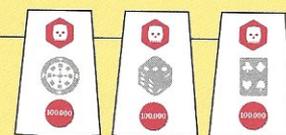
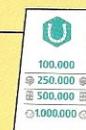
7A Roulette: Der Spieler sagt laut „Gerade“ oder „Ungerade“, dreht das Roulette und gewinnt, wenn seine Ansage erzielt wird! Bei einer „0“ wird noch einmal gedreht.

7B Würfel: Der Spieler sagt laut „Gerade“ oder „Ungerade“, wirft einen Würfel und gewinnt, wenn seine Ansage zutrifft.

7C Spielkarten: Der Spieler nennt „Rot“ oder „Schwarz“, zieht eine Spielkarte und gewinnt, wenn seine Ansage erfüllt ist. Die Karte wird wieder in den Stapel gemischt.

Wenn der Spieler gewinnt, wechselt das Casino in seinen Besitz. Wenn er verliert, darf sich der Gewinner ein Casino des Verlierers aussuchen.

Achtung: Der Verlierer darf nach der Niederlage Bluffkarten spielen.





BANKROTT:

Wenn ein Spieler eine Spielschuld nicht bezahlen kann (auch bei „5 Alle spielen“) oder wenn er nicht einsetzen kann, wenn er ein Kasino eines anderen Spielers besucht, dann muss er eines seiner Kasinos versteigern.

Wenn der Spieler ein Kasino versteigert hat, aber seine Schulden dennoch nicht bezahlen kann, muss er ein zweites Kasino versteigern, und so weiter. Wenn er all seine Kasinos versteigert hat und seine Schulden noch immer nicht begleichen kann, ist er bankrott. Seine Restschuld verfällt dann. **Seine Spielfigur wird aus dem Spiel genommen und er scheidet aus dem Spiel aus.**

VERSTEIGERUNGEN:

Ein Spieler darf freiwillig ein oder mehr Kasinos versteigern, wenn er am Zug ist. Er muss zwangsweise ein oder mehr Kasinos versteigern, wenn er eine Schuld nicht begleichen kann. Das versteigerte Kasino wechselt in den Besitz des höchsten Bieters, der die Karte offen vor sich legt. Der Gewinner zahlt sein Gebot in Jetons an den verkaufenden Spieler.

Das Mindestgebot bei jeder Versteigerung liegt bei 100.000. Den Zuschlag erteilt der Kasinoverkäufer durch den Ausruf „Zum ersten, zum zweiten und zum dritten!“ und durch Klopfen mit der Hand auf den Tisch. Wenn es für ein Kasino keine Interessenten gibt, kauft die Bank das Kasino für 50.000 zurück.

Achtung: Während einer Cash & Run-Runde dürfen Kasinos nur von Spielern versteigert werden, die kein Geld mehr haben. Freiwilliges Versteigern von Kasinos ist in dieser Phase nicht mehr möglich.

CASH & RUN-SCHLUSSRUNDE:

Sobald ein Spieler die geforderte Kombination von Kasinos in seinem Besitz hat, kann er seine Cash & Run-Schlussrunde beginnen:

Wenn er am Zug ist, kündigt er an, dass er seine Cash & Run-Runde beginnen möchte. Er mischt den Stapel Karten und zieht eine Karte. **Ist es eine Pik-Karte, hat er die Chance verspielt** und der nächste Spieler ist am Zug. Der Cash & Run-Spieler kann es in seinem nächsten Zug erneut probieren.

Zieht er eine andere Farbe als Pik, stellt der Spieler seine Spielfigur auf das nächste Cash & Run-Feld. Er legt seine Kombination von Kasinos auf das Spielbrett über diesem Cash & Run-Feld. Damit ist er startklar für seine Schlussrunde.

Jetzt ist der nächste Spieler am Zug. Die anderen Spieler müssen während der Schlussrunde versuchen, eines der Kasinos der Gewinnkombination zu erobern. Das gelingt über das Feld „7 Übernahme“ oder indem sie den Schlussrundenspieler zu einer Versteigerung zwingen, in der er seine Kasino-Kombination auflösen muss.

Würfelt der Spieler während der Schlussrunde einen Pasch oder kommt er auf ein eigenes Kasino, darf er jetzt nicht noch einmal würfeln!

Wenn ein Spieler während seiner Schlussrunde ein Kasino aus seiner Kombination verliert, ist seine Cash & Run-Runde sofort beendet. Er nimmt die übrigen Kasino-karten seiner Kombination vom Spielbrett herunter und legt sie vor sich hin. Wenn er später wieder eine geforderte Kombination hat, kann er einen neuen Versuch starten.

SPIELENDE:

Der Spieler, der eine komplette Runde zurückgelegt hat und die Kombination an Kasinos noch in seinem Besitz hat, gewinnt das Spiel.

CASH &
RUN