



Georg Reulein
Druckereien- und Spielefabrik
Waldstraße 38
8510 Fürth/Bay.

601/1800

»Das Spiel der Spiele(r)«



★ Spielanleitung ★

Herzlich willkommen in LAS VEGAS, der Stadt der Spieler!

Ein aufregender Trip durch die Casinos, Spielhallen und Hotels dieser weltberühmten Stadt wartet auf Sie. Sie müssen riskieren und Sie werden gewinnen.

Wir versichern Ihnen:

Dieses neue Noris-Spiel wird Ihre Spielleidenschaft voll befriedigen!

Zahl der Mitspieler: 2 – 4 Personen

Alter: ab 10 Jahre

Spielvorbereitung:

Kleben Sie bitte ganz zu Anfang (am besten mit Alleskleber) die runde Kunststoff-Bodenplatte für den Drehpfeil in die Mitte des Zahlenkreises auf dem Spielplan. Danach wird der Spielplan so aufgelegt, daß die Spielfelder von jedem Mitspieler gut erreichbar sind. Der beiliegende Drehzeiger wird auf die Drehachse gesteckt – der Spielplan ist komplett.

Die drei Päckchen mit Karten (Skat-Karten, Hufeisen-Karten und Stern-Karten) werden gut gemischt und verdeckt, in drei Stapeln, neben den Spielplan gelegt. Jetzt entscheidet sich jeder Spieler für eine Farbe und erhält in dieser Farbe seine Spielfigur und 15 Markierungsplättchen, die zum Zwecke der Besitzanzeige später auf gekaufte Spielhallen gelegt werden müssen.

Nun erfolgt die Geldverteilung:

Jeder Spieler erhält als Grundkapital:

1 Zehntausend-Dollar-Note	=	10.000 \$
10 Eintausend-Dollar-Noten	=	10.000 \$
10 Fünfhundert-Dollar-Noten	=	5.000 \$
10 Einhundert-Dollar-Noten	=	1.000 \$
10 Fünfzig-Dollar-Noten	=	500 \$
<hr/>		
zusammen		26.500 \$

Diese 26.500 \$ dienen als Startkapital, um sich damit Spielhallen kaufen zu können und um gegen andere Spielhallenbesitzer zu spielen; oder um im »staatlichen« CASINO LAS VEGAS die Einsätze zu bringen. Außerdem ist das Geld nötig, um in den Hotels die Übernachtungen oder im Verlauf des Spieles die »Strafen« (Roter-Stern-Karten) bezahlen zu können. Und der »Eintritt« wird natürlich von diesem Geld bestritten, sofern es der Spielhallenbesitzer nicht zu kassieren vergißt...

Natürlich kann während des Spieles auch viel Geld gewonnen werden, und zwar:

- als Besitzer von Spielhallen und ganzen Casinos
- beim Spiel in fremden Casinos und Spielhallen
- beim Spiel im CASINO LAS VEGAS
- durch Ziehen der »Hufeisen-Karten«
- durch LOS-Gewinne

Jetzt ist der Spielhallenbesitzer an der Reihe. Er nimmt sich ebenfalls eine Karte nach der anderen vom Stapel, addiert deren Werte – mit dem Ziel, auch so nahe wie möglich an 21 heranzukommen. Der einzige Unterschied: Er macht dies nicht verdeckt, sondern **offen**. Hierbei legt er die Karten nacheinander auf den Tisch. Wenn er glaubt, genug zu haben, hört er auf. Nun deckt auch der Spieler seine Karten auf und wer das höhere Ergebnis hat, hat gewonnen. Die Karten werden zuunsterblich wieder abgelegt.

Noch einige Hinweise:

1. Bei gleichen Ergebnissen gewinnt der Spielhallenbesitzer.
2. Zwei Asse (eigentlich 22) sind das beste Ergebnis. Sie schlagen sogar 21 Punkte.
3. Ebenfalls besser als 21, aber schlechter als zwei Asse, ist ein Blatt aus 5 Bildern (nur Buben, Damen und Könige).
4. Wenn der Spieler **21 überschreitet**, muß er sofort **aufhören**. Er hat verloren. Das gleiche gilt für den Spielhallenbesitzer.

Und nun viel Spaß und Glück mit diesem neuen Noris-Spiel!

Dabei hat der Spielhallenbesitzer jedoch nur so viele Würfe, wie der Spieler für sein Ergebnis benötigt hat (im schlechtesten Falle nur einen, im besten Falle dreif). Wer das höhere Ergebnis erzielt hat, hat gewonnen.

Beispiel:

Spieler:

1. Wurf	6 – 3 – 2	(Er läßt die Sechs stehen und würfelt mit zwei Würfeln noch einmal.)
2. Wurf	6 – 4	(Er läßt die zweite Sechs stehen und würfelt mit dem letzten Würfel noch einmal.)
3. Wurf	1	
Ergebnis:	6 – 6 – 1	= 220 Punkte

Besitzer:

1. Wurf	6 – 4 – 1	(Er läßt die Sechs und die Eins stehen und würfelt mit dem verbleibenden Würfel erneut.)
2. Wurf	5	
3. Wurf	1	
Ergebnis:	1 – 1 – 6	= 260 Punkte

In unserem Beispiel hat der Spielhallenbesitzer gewonnen.



17 & 4

Der Spieler zahlt seinen Eintritt und wählt einen Betrag, um den gespielt werden soll. Die Höhe des Betrages ist beliebig und wird nur durch den **Mindest- und Höchstensatz** begrenzt. Als Spielmaterial dienen die Skat-Karten, die gut gemischt in einem Stapel verdeckt liegen. Nun nimmt sich **zuerst der Spieler** eine Karte nach der anderen und addiert laufend deren Werte. Das Ziel ist es, möglichst 21 Punkte zu erreichen, auf **keinen** Fall jedoch 21 zu überschreiten. Die Karten haben folgende Werte:

As	=	11
Zehn	=	10
König	=	4
Dame	=	3
Bube	=	2

Die übrigen Karten haben ihren aufgedruckten Kartenwert.

Glaubt der Spieler, nahe genug an 21 herangekommen zu sein oder hat er gar 21 erreicht, so nimmt er keine Karte mehr auf und legt sein Blatt verdeckt ab.

Wenn das Startkapital verteilt ist, wird der Rest in die Bank (Spielpackung!) zurückgelegt. Ein Spieler sollte die Rolle des Bankiers übernehmen. Er darf natürlich selbst auch mitspielen, muß aber alle Ein- und Auszahlungen der Bank genau kontrollieren.

Nun stellt jeder Spieler seine Spielfigur auf das Startfeld »WELCOME TO LAS VEGAS«. Es ist jetzt nur noch der Spielbeginn zu ermitteln. Zu diesem Zweck würfelt man reihum mit einem Zahlenwürfel. Wer die höchste Zahl erreicht, darf das Spiel beginnen. Bei Zahlengleichheit muß so lange gewürfelt werden, bis der Beginner eindeutig feststeht.

Nun könnte der Trip durch LAS VEGAS beginnen. Es muß jedoch zunächst die Bedeutung der einzelnen Felder geklärt werden.

Bedeutung der verschiedenen Spielfelder:

1. Startfeld

Alle Mitspieler starten ihren »Rundkurs« durch LAS VEGAS auf dem weißen Feld »WELCOME TO LAS VEGAS« in Pfeilrichtung. Dieses Feld hat sonst keine Bedeutung.

2. »Red Star«-Felder (Roter Stern)

Im Rundkurs befinden sich 3 Felder mit einem roten Stern (Red Star). Gelangt ein Spieler auf ein solches Feld, so muß er die oberste Karte der gut gemischten Red Star-Karten ziehen und dem jeweiligen Text Folge leisten. Die Red Star-Karten enthalten ausnahmslos Zahlungsaufforderungen, wobei die entsprechenden Summen entweder an die Bank oder an die Mitspieler (wenn der Text dies vorsieht) zu entrichten sind. Die gezogene Karte wird jeweils zuunterst wieder in den Stapel zurückgelegt.

3. »Horse Shoe«-Felder (Grünes Hufeisen)

Erreicht ein Spieler eines der drei Felder mit dem grünen Hufeisen (Horse Shoe), so muß er die oberste Horse Shoe-Karte ziehen. Horse Shoe-Karten sind Glückskarten, denn man erhält in jedem Falle von der **Bank** die auf der Karte genannte Summe sofort ausbezahlt. Die Karte wird danach zuunterst wieder abgelegt, es sei denn, man hat ein **Hufeisen** gezogen. In diesem Falle kann man sich zwar sofort 500 \$ auszahlen lassen, es ist jedoch empfehlenswert, auf weitere Hufeisen zu warten, von denen sich insgesamt 9 Stück im Stapel befinden. Wie auf den Karten aufgedruckt, erhält man für 2 Hufeisen 1.500 \$ von der Bank, für 3 Hufeisen sogar 3.000 \$. Mehr als 3 Hufeisen dürfen nicht gesammelt werden. Nach der Auszahlung müssen die Hufeisen getrennt in den Stapel zurückgesteckt werden.

4. Die LOS-Felder

Wer auf eines der beiden LOS-Felder kommt, zieht vom Kartenspiel die oberste Karte und bekommt

für eine As (A)	2.000 \$
für einen König (K)	1.000 \$
für eine Dame (D)	500 \$
für einen Buben (B)	250 \$

von der Bank sofort ausbezahlt. Alle übrigen Karten gelten als »Nieten«, für die man nichts erhält. Gezogene Karten werden jeweils zuunterst wieder abgelegt.

5. Die Hotels

Die im Rundkurs befindlichen vier Hotels gehören der Bank, sind also nicht käuflich. Gelangt ein Spieler in eines dieser Hotels, so muß er an die Bank die jeweilige, aus dem Spielplan ersichtliche Übernachtungsgebühr bezahlen (z.B. 100 \$ im Hotel »CIRCUS«), und zwar sofort, wenn er das Hotel »betritt«. Ist der Spieler mit dem Würfeln wieder an der Reihe, so muß er in seinem Wurf entweder eine Sechs oder eine Eins haben, um das Hotel verlassen zu können. Schafft er keine Sechs oder Eins, so muß er nochmals übernachten, d.h. er darf nicht weiterziehen, sondern muß abwarten, bis er mit dem Würfeln wieder dran ist. Für jede »Übernachtung« hat der Spieler den entsprechenden Preis an die Bank zu entrichten. (Seine Rechte und Pflichten als Besitzer von Spielhallen werden durch seinen Hotelaufenthalt jedoch nicht berührt)

6. Die Casinos und Spielhallen

Auf dem Spielplan befinden sich insgesamt 6 käufliche Casinos:
Silver Bird – Pioneer Club – Circus Circus – Silver City – Stardust – Golden Nugget. (Das CASINO LAS VEGAS kann nicht erworben werden, es gehört der Bank!)
Diese sechs Casinos sind unterteilt in jeweils 2 bzw. 3 Spielhallen. Auf den verschiedenen Feldern ist aufgedruckt, welches Glücksspiel in den Spielhallen der Casinos gespielt wird. Es gibt
– 4 Spielhallen, in denen **Poker** gespielt wird
– 4 Spielhallen, in denen **Craps** gespielt wird
– 4 Spielhallen, in denen **Roulette** gespielt wird
– 2 Spielhallen, in denen **17 & 4** gespielt wird
– 2 Spielhallen, in denen **Chicago** gespielt wird.

(Die Erklärung der vereinfachten Spielregeln dieser 5 Spiele im weiteren Text!)

Jede dieser Spielhallen kann von den Spielern gekauft werden. Dazu muß der Spieler mit seiner Spielfigur auf das entsprechende Feld gelangen. Der Kaufpreis für eine Spielhalle ist **doppelt so hoch** wie der jeweils aufgedruckte **Höchsteinsatz** (= der höhere der beiden Dollar-Beträge mal 2).

Wichtig: Die Casinos haben unterschiedliche Mindest- und Höchsteinsätze und sind dementsprechend unterschiedlich teuer. So kostet z.B. die hellblaue Poker-Halle im Casino »SILVERBIRD« nur 1.000 \$ (= 2× Höchsteinsatz von 500 \$), während die Poker-Halle im »GOLDEN NUGGET« nur für 4.000 \$ zu haben ist (= 2× Höchsteinsatz von 2.000 \$).

Der Kaufpreis wird an die Bank entrichtet und als Besitzanzeige legt der Spieler ein Markierungsplättchen in seiner Farbe auf das Feld.

Zusätzlich zu den 16 käuflichen Spielhallen gibt es noch das »staatliche« CASINO LAS VEGAS (unverkäuflich). Es befindet sich gegenüber dem Startfeld. In ihm kann bis zu einem Höchsteinsatz von 5.000 \$ Roulette gespielt werden. Gewinne zahlt die Bank aus, Einsätze sind an die Bank zu entrichten.

7. Die Setz-Felder für das Roulette-Spiel

Egal ob gegen einen Mitspieler oder gegen die Bank Roulette gespielt wird, in jedem Falle sind zum Setzen des Geldes die drei weiß umrandeten Felder im Inneren des Spielplanes vorgesehen. **Bevor** der Drehzeiger in Bewegung gesetzt wird, legt der Spieler seinen Einsatz (Dollars) auf **eines** der drei Felder.

8. Vierling

4 gleiche Karten, z.B. 4 Buben. Die fünfte Karte ist beliebig. Es gewinnt der höhere Vierling.

9. Royal-Flush

Eine ununterbrochene Folge von 5 Karten der gleichen Farbe, z.B. 7–8–9–10–Bube in Herz. Der Royal-Flush in der höheren Farbe gewinnt.

Craps

(Würfelspiel mit 2 Würfeln)



Der Spieler zahlt seinen Eintritt und wählt einen Betrag, um den gespielt werden soll. Die Höhe des Betrages ist beliebig und wird nur durch den **Mindest- und Höchsteinsatz** begrenzt.

Nun nennt der Spieler eine Zahl zwischen 2 und 12 und macht anschließend einen Wurf mit 2 Würfeln. Erreicht er mit diesem **ersten** Wurf seine **vorausgesagte** Zahl, hat er gewonnen und darf vom Spielhallenbesitzer den Einsatzbetrag kassieren. Wirft er eine andere Zahl als die vorausgesagte (was wesentlich häufiger der Fall ist!), erhält der Spieler noch eine Gewinnchance: Er darf so viele weitere Würfe machen, bis er die **zuerst geworfene** Zahl noch einmal erreicht. Sollte allerdings bei diesen Versuchen seine anfangs **vorausgesagte** Zahl kommen, hat der Spielhallenbesitzer gewonnen.

Der Spielverlauf noch einmal in Stichpunkten:

- Spieler nennt beliebige Zahl zwischen 2 und 12.
- Beim ersten Wurf diese Zahl treffen: gewonnen.
- Nicht treffen: ersten Wurf merken und weiterwürfeln.
- Beim Weiterwürfeln **vorausgesagte** Zahl treffen: verloren.
- Beim Weiterwürfeln **zuerst geworfene** Zahl treffen: gewonnen.

Chicago

(Würfelspiel mit 3 Würfeln)



Der Spieler zahlt seinen Eintritt und wählt einen Betrag, um den gespielt werden soll. Die Höhe des Betrages ist beliebig und wird nur durch den **Mindest- und Höchsteinsatz** begrenzt. Nun macht der Spieler seinen ersten Wurf mit 3 Würfeln. Ziel ist es, eine möglichst hohe Summe mit den drei Würfeln zu erreichen.

Dabei gilt: Eine Eins: 100 Punkte
Eine Sechs: 60 Punkte
Die übrigen Augen zählen normal.

Glaubt der Spieler nach dem ersten Wurf, sein Ergebnis mit einem weiteren Wurf verbessern zu können, darf er noch einmal würfeln, wobei er günstige Würfel stehen lassen kann. Würfel, die stehen bleiben, dürfen jedoch nicht mehr aufgenommen werden. Insgesamt hat der Spieler **drei** Würfe, die er jedoch nicht vollständig ausnützen muß. Er merkt sich seine erreichte Summe und übergibt die drei Würfel dem Spielhallenbesitzer, der nun seinerseits versucht, das Ergebnis des Spielers zu übertreffen.

Poker



Der Spieler wählt einen Betrag, um den gespielt werden soll. Die Höhe des Betrages ist beliebig und wird nur durch den **Mindest- und Höchsteinsatz** begrenzt. Nun nehmen sich der Spieler und der Spielhallenbesitzer abwechselnd vom Stoß der gut durchgemischten Skat-Karten je 1 Karte, bis jeder 5 Karten in den Händen hält. Ziel ist es, eine möglichst gute Kombination der 5 Karten zu erreichen. Deshalb kann jeder bis zu 3 Karten, die unpassend sind, ablegen und sich dafür neue vom Stapel nehmen. Dies ist jedoch nur **einmal** pro Spiel möglich. Nun decken Spieler und Casino-Besitzer ihr Blatt auf. Wer die bessere Kombination hat, hat gewonnen.

Um bei gleichen Kombinationen die höhere zu bestimmen, ist es nötig, die Rangfolge der Karten und Farben zu kennen:

Die Rangfolge der Einzelkarten

7 – 8 – 9 – 10 – Bube (B) – Dame (D) – König (K) – As (A)

Die Rangfolge der Farben

Karo ♦ (niedrigste Farbe) – Herz ♥ – Pik ♠ – Kreuz ♣

Die Rangfolge der Kombinationen (von der niedrigsten beginnend)

1. Kein Paar

5 Karten unterschiedlicher Farbe, wobei nicht einmal zwei Karten den gleichen Wert haben. Es gewinnt der Spieler mit der höchsten Einzelkarte.

2. Ein Paar

Zwei gleiche Zahlen oder Bilder, z.B. zwei Könige oder zwei Zehner usw. Die restlichen Karten sind beliebig. Haben beide Spieler ein Paar, so entscheidet die ranghöchste Karte, z.B. ein Paar mit Kreuz 10 und Karo 10 gewinnt über Pik 10 und Herz 10.

3. Zwei Paare

Zweimal zwei gleiche Zahlen oder Bilder, z.B. zwei Buben und zwei Neuner usw. Die fünfte Karte ist beliebig. Haben beide Spieler zwei Paare, so entscheidet das höhere Paar.

4. Drilling

Drei gleiche Zahlen oder Bilder, z.B. drei Damen oder drei Zehner usw. Die restlichen Karten sind beliebig. Der Spieler mit dem höheren Drilling gewinnt.

5. Straße

Eine ununterbrochene Folge aus 5 Karten unterschiedlicher Farbe, z.B. 8 – 9 – 10 – Bube – Dame. Sind zwei Straßen vorhanden, gewinnt die Folge, die mit der höheren Karte beginnt.

6. Full House

Ein Full House besteht aus einem **Paar** und einem **Drilling**, z.B. 2 Damen und 3 Achten. Haben beide Spieler ein Full House, entscheidet der höhere Drilling.

7. Flush

5 beliebige Karten der gleichen Farbe, z.B. Karo 7 – 9 – Dame – König – As. Haben beide Spieler einen Flush, gewinnt der Spieler mit der höheren Farbe.

Spielziel:

Das Ziel des Spieles ist es, innerhalb einer festgesetzten Zeit (meistens wird eine Stunde lang gespielt) soviel Dollars wie möglich zu gewinnen. Man kann natürlich auch eine längere Spielzeit vereinbaren – weniger als eine Stunde ist nicht zu empfehlen.

Spielverlauf:

Es wird reihum mit zwei Würfeln gewürfelt, wobei jeder Spieler einen Wurf hat. Bei jedem Pasch (2 Sechsen, 2 Fünfen, 2 Vieren usw.) darf erneut gewürfelt und gezogen werden. Jeder Spieler zieht mit seiner Spielfigur um die Anzahl von Feldern weiter, die der geworfenen Augenzahl entspricht. Auf jedem Feld muß der Spieler der Bedeutung des Feldes entsprechend handeln (also entweder eine Red Star-Karte ziehen oder die Übernachtung im Hotel bezahlen oder...oder...)

Was ist, wenn ein Spieler auf ein Feld mit einer Spielhalle kommt?

Fall A: Die Spielhalle ist noch nicht gekauft. Der Spieler kann die Spielhalle (zum doppelten Preis des angegebenen Höchstesatzes!) erwerben. Als Besitzanzeige legt er dann ein Markierungsplättchen auf dieses Feld. Sollte der Spieler nicht genügend Geld oder kein Interesse an der Spielhalle haben, so muß er sie nicht erwerben. Als Besitzer einer Spielhalle spielt er gegen jeden Spieler der sein Casino »besucht«.

Fall B: Die Spielhalle ist im Besitz eines anderen Spielers oder »staatlich« (CASINO LAS VEGAS).

In diesem Falle gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Der Spieler verzichtet auf das Spielen in dieser Halle. Er **muß** allerdings seinen »Eintritt« bezahlen. Der Eintritt ist immer der **niedrigere** der beiden aufgedruckten Dollarbeträge. Bei einem Verzicht auf das Roulette-Spiel im staatlichen CASINO LAS VEGAS wären dies 500 Dollar, die die Bank als Eintritt erhalten würde. In jeder anderen Spielhalle erhält der Besitzer das Eintrittsgeld.

Viel empfehlenswerter ist jedoch die zweite Möglichkeit:

2. Der Spieler wagt ein Spiel gegen den Besitzer der Spielhalle bzw. beim »Super-Roulette« gegen die Bank (im CASINO LAS VEGAS). Mit Glück im Spiel kann der Spieler erreichen, daß er seinen Eintritt zurückerhält – ja er kann sogar gewinnen, dies kommt ganz auf seinen Einsatz beim Glücksspiel an.

Grundsätzlich gilt: Es wird nur **ein** Spiel gespielt. Es spielt immer der Spieler, der auf das Spielhallen-Feld gekommen ist, gegen den Besitzer dieser Spielhalle (bzw. gegen die Bank, sollte er ins CASINO LAS VEGAS gelangt sein). Es wird immer das Spiel gespielt, das auf dem Spielhallen-Feld aufgedruckt ist (in einer Roulette-Halle kann also nicht Poker gespielt werden usw.). Und nicht vergessen:

Vor dem Spielen muß immer erst der Eintritt bezahlt werden!

Und so geht das Spielen in den Spielhallen:

Der Spieler, der in eine Spielhalle gelangt ist, bestimmt den Einsatz, um den gespielt werden soll. Der **Mindesteinsatz** in jeder Halle ist immer der niedrigere, der **Höchsteinsatz** immer der höhere der beiden angegebenen Dollar-Beträge. (Im CASINO LAS VEGAS beispielsweise reicht die Spanne der möglichen Einsätze von 500 Dollar bis 5.000 Dollar, wobei jeder Zwischenbetrag möglich ist.) Hat sich der Spieler für einen Einsatz entschieden, wird ein Spiel – entsprechend den nachfolgend beschriebenen Spielregeln – durchgeführt.

Gewinn der Spieler, so erhält er vom Spielhallenbesitzer den Betrag, um den gespielt wurde. Bei Roulette-Hallen oder im CASINO LAS VEGAS ist der Gewinn natürlich ein Vielfaches des Einsatzes.

Beispiel: Ein Spieler spielt um den Betrag von 300 \$ gegen den Besitzer der Poker-Halle im Casino »SILVERBIRD« und gewinnt. Er erhält vom Besitzer 300 \$ ausgezahlt.

Verliert der Spieler, so muß er den vollen Betrag, den er als Einsatz gewagt hat, an den Spielhallenbesitzer zahlen – mit einer wichtigen Ausnahme:

In einer Roulette-Halle muß der Spieler, wenn er verliert, immer den doppelten Einsatz an den Besitzer zahlen.

Beispiel: Ein Spieler spielt gegen den Besitzer der Roulette-Halle im Casino »CIRCUS CIRCUS« und hat den Mindesteinsatz von 1.000 \$ auf »One Number« gesetzt, was ihm im Falle eines Gewinnes 8.000 \$ bringen würde. Seine vorhergesagte Zahl kommt jedoch nicht – er hat verloren. Er muß dem Besitzer 2.000 \$, den **doppelten** Betrag also, um den gespielt wurde, bezahlen.

In Roulette-Hallen kann man mehr als in anderen Spielhallen das »Große Glück« machen: – als Spieler, weil man bis zum 8fachen des Einsatzes gewinnen kann.
– als Besitzer, weil man stets den doppelten Einsatz kassiert (natürlich nur, wenn der Spieler verliert).

Wichtige Hinweise:

1. Casino-Besitzer

Gehören einem Spieler sämtliche Spielhallen einer Farbe, dann ist er der Besitzer des entsprechenden Casinos. In diesem Fall verdoppelt sich automatisch der Eintrittspreis, sowie die Einsätze in seinen Spielhallen.

2. Das Verkaufen oder Versteigern von Spielhallen

Sollte es einem Spieler noch vor Ablauf der Spielzeit passieren, daß ihm mangels Glück das Geld ausgeht, so kann er einzelne Spielhallen verkaufen. Die Bank nimmt jederzeit Spielhallen zum Kaufpreis (= doppelter Höchsteinsatz) zurück. Der Spieler muß dann sein Markierungsplättchen von dem entsprechenden Feld entfernen. Die Spielhalle kann von dem Spieler wieder gekauft werden, der als erstes auf das Feld gelangt. Manchmal ist es jedoch günstiger, eine Spielhalle an die Mitspieler zu versteigern. Hierbei erhält der meistbietende Spieler die Halle.

3. Hat ein Spieler kein Geld mehr und nichts mehr zu verkaufen, so muß er vorzeitig ausscheiden.

Er nimmt seine Spielfigur aus dem Spiel.

Spielende:

Nach Ablauf der vereinbarten Zeit zählt jeder Spieler seinen Barbesitz und addiert den Kaufpreis (= doppelter Höchsteinsatz) seiner Spielhallen hinzu. Wer am meisten besitzt, ist **Sieger**. Zweiter wird der Spieler mit dem zweitgrößten Besitz usw.

Die einzelnen Spiele in den Spielhallen:

Vor Beginn des Spieles sollten sich alle Mitspieler die Regeln der 5 Einzelspiele (Roulette, Craps, Poker, 17 & 4, Chicago) einprägen, damit schnell gespielt wird und um Streitigkeiten zu vermeiden. Die hier aufgeführten Spielregeln sind zum Teil vereinfacht, **da sie speziell auf das Spiel »CASINO LAS VEGAS« abgestimmt wurden.**



Roulette

Der Spieler zahlt seinen Eintritt und wählt einen Betrag, den er riskieren möchte. **Mindest- und Höchsteinsatz** sind durch den Aufdruck auf den Roulette-Hallen festgelegt. Summen dazwischen sind möglich. Nun entscheidet sich der Spieler, ob er auf eine einzige Zahl (= »One Number«), auf zwei Zahlen (= »Two Numbers«) oder auf die Farbe Rot (Red) bzw. Schwarz (Black) setzen will. Der Einsatz wird in das entsprechende Feld im Spielbrettinneren gelegt. Erst dann dreht der **Spieler** (also nicht der Besitzer der Halle) mit einem **kräftigen Schub** den Drehzeiger des Roulette-Kreises und wartet, bis der Zeiger zum Stillstand gekommen ist. Nun entscheidet sich, ob er gewonnen oder verloren hat.

Beispiele:

Der Spieler setzt auf eine Zahl.

In diesem Falle nennt er eine Zahl zwischen 1 und 8 und legt seinen Einsatz auf das Feld »One Number«. Er gewinnt den **8fachen** Einsatz, wenn der Zeiger auf dieser Zahl stehen bleibt. Er verliert, wenn der Zeiger auf einer der übrigen 7 Zahlen stehen bleibt, und muß den **doppelten** Einsatz an den Besitzer oder an die Bank (im CASINO LAS VEGAS) zahlen.

Der Spieler setzt auf zwei Zahlen.

In diesem Falle nennt der Spieler zwei beliebige Zahlen zwischen 1 und 8 und legt seinen Einsatz auf das Feld »Two Numbers«. Er gewinnt den **vierfachen** Einsatz, wenn der Zeiger auf einer der beiden genannten Zahlen stehen bleibt. Er verliert, wenn der Zeiger auf einer der übrigen 6 Zahlen stehen bleibt (und muß den **doppelten** Einsatz zahlen).

Der Spieler setzt auf eine Farbe.

In diesem Falle nennt der Spieler entweder die Farbe »Rot« oder die Farbe »Schwarz« und legt seinen Einsatz auf das Feld »Red – Black«. Er gewinnt den **doppelten** Einsatz, wenn der Zeiger auf der genannten Farbe stehen bleibt. Er verliert, wenn die andere Farbe kommt (und muß den **doppelten** Einsatz zahlen). Im Gewinn bzw. Verlust ist der getätigte Einsatz enthalten!