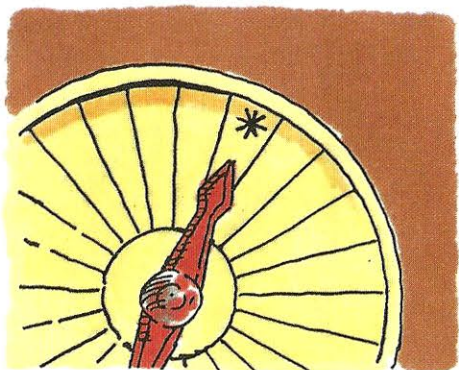


3. **Weißes Sonderfeld.** Der Zeiger zeigt im Farbkreis auf das **weiße Sonderfeld:** Der Spieler darf sich den Farbsektor auswählen. Den Chip legt er auf das entsprechende Zahlenfeld.



4. **Sonderfeld Stern (*).** Im farbigen Kreis bedeutet dies freie Auswahl im braunen Farbsektor. Im gelben Kreis: freie Auswahl der Legfelder im erkreiselten Farbsektor.



Ende des Spiels

Wer nach 4 Runden das meiste Geld scheffeln konnte, ist Las Vegas-Champion. Zocker können vor Spielbeginn auch mehr Runden vereinbaren. Wer die Bank sprengt, kann mit selbstgemachten Schuldscheinen bis zum Morgengrauen spielen.

Viel Spaß und guten Gewinn!

Las Vegas

Für 2 – 5 Spieler ab 14 Jahren

Autor: Bertram Kaes
Design: Michael Wollert

Inhalt: 1 Spielplan mit 2 Zeigern
1 zwölfseitiger Würfel
Je 20 gelbe, blaue, rote, grüne, violette Chips
Spielgeld: 30 x 500,- DM; 30 x 1.000,- DM;
30 x 5.000,- DM; 30 x 10.000,- DM

Ziel des Spiels

Welcher Spieler hat nach 4 Runden am meisten Geld zusammengespielt?

Vorbereitung

Jeder Spieler nimmt sich alle Chips von seiner gewählten Farbe (z. B. alle 20 roten Chips). Nun wird das Startkapital ausbezahlt. Jeder Spieler erhält 5 x 1.000,- DM und 2 x 500,- DM Spielgeld (Abb.).



Das Spiel beginnt

Jeder Spieler setzt einen beliebigen Geldbetrag auf sein Wettfeld (max. 3.000,- DM in der ersten Runde). Die Wettfelder sind von A – E gekennzeichnet.

Ende der Runde

Wer eine 4er Reihe legt, beendet eine Runde. Die Runde ist ebenfalls beendet, wenn bei

- 2 Spielern je 18 Chips gelegt wurden,
- 3 Spielern je 15 Chips gelegt wurden,
- 4 + 5 Spielern je 12 Chips gelegt wurden.

Kann in einem Spiel keine 4er Reihe gelegt werden, gewinnt der Spieler mit den meisten 3er Reihen 1 x den **3fachen** Einsatz. Alle übrigen Mitspieler gehen leer aus.

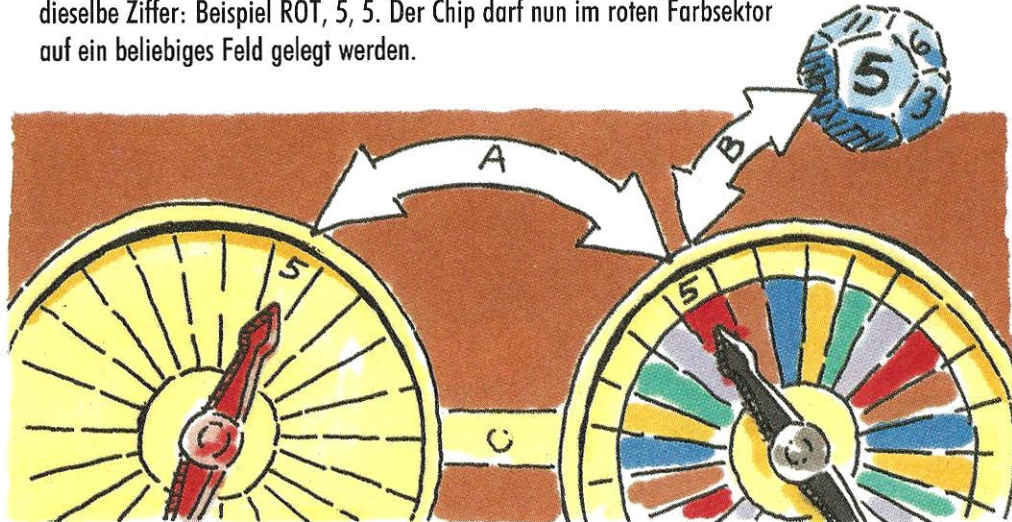
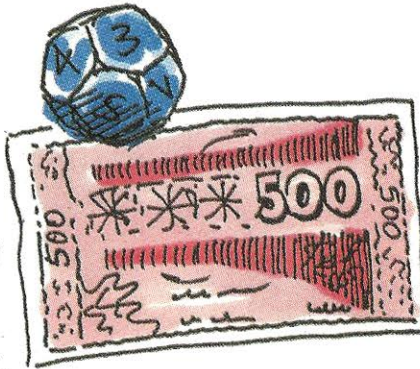
Nach der Abrechnung mit der Bank nimmt jeder Spieler seine Chips vom Spielplan und die zweite Runde beginnt:

- a) Wettbetrag setzen
- b) kreiseln und Chips einsetzen.

Sonderregeln

1. **Würfel.** Der Sonderwürfel bietet eine zusätzliche **dritte Chance** einen Chip zu platzieren. Für 1 x würfeln bezahlt man an die Bank 500,- DM. Der Spieler darf nach dem Kreiseln und Würfeln im angezeigten Farbsektor zwischen den 3 erzielten Zahlen auswählen und seinen Chip platzieren.

2. **Pasch**, das heißt 2 Zeiger (A) oder 1 Zeiger und der Sonderwürfel (B) zeigen auf dieselbe Ziffer: Beispiel ROT, 5, 5. Der Chip darf nun im roten Farbsektor auf ein beliebiges Feld gelegt werden.



2

Der Spieler, der als erster **4 Chips seiner Farbe** nebeneinander, übereinander oder diagonal auf dem Spielplan abgelegt hat, gewinnt den **5fachen Einsatz** und beendet eine Spielrunde (Abb.). Mitspieler, die zu diesem Zeitpunkt **3 Chips ihrer Farbe** auf dem Plan nebeneinander liegen haben, erhalten von der Bank den **doppelten Betrag** ausgezahlt.

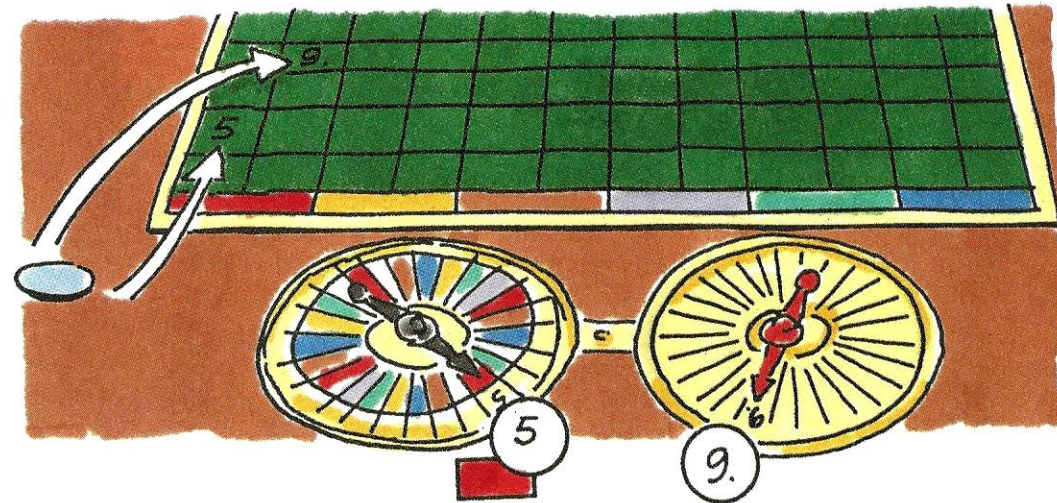
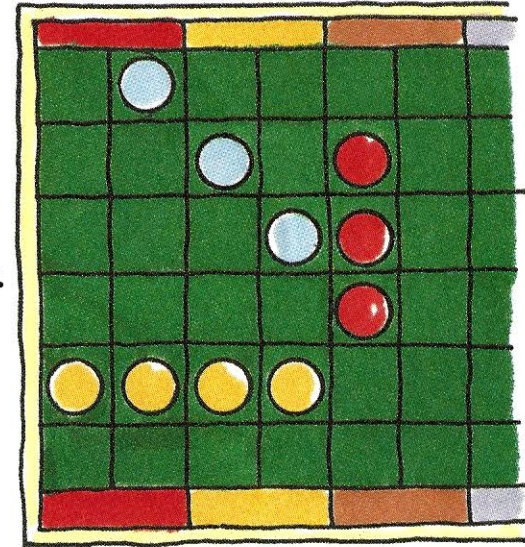
Alles restliche gesetzte Geld geht an die Bank. Für jeden Spieler zählt bei der Auszahlung nur seine längste Reihe.

Die Bankgeschäfte übernimmt ein Mitspieler.

Der jüngste Spieler beginnt.

Er dreht beide Kreisel.

Der Zeiger im farbigen Kreisel zeigt den **Farbsektor** des Spielfeldes an, in den der Spieler einen Chip legen darf. Die **Außenziffern** in den beiden Kreiseln geben dem Spieler eine Auswahl, auf welche der beiden Felder in seinem erkreiselten Farbsektor er den Chip legen darf.



Beispiel: Der Zeiger des farbigen Kreisels zeigt „ROT“, „5“, der Zeiger des gelben Kreisels zeigt „9“. Der Spieler darf nun entweder auf Feld 5 oder 9 im roten Farbsektor legen.

Nun ist im Uhrzeigersinn der nächste Spieler an der Reihe. Zeigen beide Zeiger und evtl. der Würfel auf besetzte Felder, hat der Spieler Pech gehabt und darf nicht setzen.

3

Las Vegas



268889