



SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Ihr schlüpft in die Rolle von risikofreudigen Würfelfans, die in der Glitzerwelt von Las Vegas ihr Glück versuchen. Sechs Casinos könnt ihr besuchen, jedes zeigt eine andere Würfelzahl. Und auch die Geldbeträge, die ihr dort gewinnen könnt, sind meistens ganz unterschiedlich.

Runde für Runde stellen sich die gleichen Fragen: Wo soll ich meine Würfel platzieren, um dort eine Mehrheit zu gewinnen? Auf welche Casinos setzen die anderen? Und wo kann ich jemandem vielleicht noch ein nettes Sümmchen entreißen und in die eigene Tasche würfeln?

Es gewinnt, wer nach 3 Durchgängen das meiste Geld besitzt.



SPIELMATERIAL

- **36 Würfel** (je 6 pro Farbe)
 - **6 große Biggy-Würfel** (je 1 pro Farbe)
 - **6 Casinos**
(mit Würfelsymbolen von 1-6)
 - **1 Einarmiger Bandit** (Variante)
- | | | |
|-------------------------|------------|-------------|
| • 48 Geldscheine | | |
| | 4 x 10.000 | 4 x 20.000 |
| | 5 x 30.000 | 5 x 40.000 |
| | 6 x 50.000 | 6 x 60.000 |
| | 6 x 70.000 | 4 x 80.000 |
| | 4 x 90.000 | 4 x 100.000 |



SPIELVORBEREITUNG

Legt die 6 Casinos in die Tischmitte, am besten aufsteigend entsprechend ihrer Würfelzahlen von 1 bis 6.

Mischt die Geldscheine und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Bestückt die Casinos, eines nach dem anderen, mit Geldscheinen. Deckt dazu vom Stapel 2 Geldscheine pro Casino auf. Legt die Geldscheine leicht versetzt aus, damit die Werte gut sichtbar sind.

Nehmt euch jeweils die 6 Würfel und 1 Biggy in der Farbe eurer Wahl.




SPIELVERLAUF

Das Spiel verläuft über 3 Durchgänge, die jeweils aus ca. 4–5 Würfelrunden bestehen. Die glücklichste Person beginnt das Spiel, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Bist du an der Reihe, würfelst du stets mit *allen* deinen Würfeln, die noch zur Verfügung stehen (zu Beginn eines Durchgangs also mit allen 7, später mit immer weniger Würfeln). Dann entscheidest du dich für *genau eine* der gewürfelten Augenzahlen und *musst* nun *alle* Würfel dieser Augenzahl *auf* dem entsprechenden Casino platzieren. Dies ist vollkommen unabhängig davon, ob dort schon Würfel liegen (egal von wem).

Danach folgt die reihum nächste Person mit Würfeln und Platzieren usw., bis ihr *alle eure* Würfel platziert habt.




Beispiel: Valentin hat noch 5 Würfel. Er wirft vier 3er und eine 5. Er entscheidet sich für die vier 3er-Würfel und legt sie alle auf dem Casino mit  ab (er hätte sich nicht dafür entscheiden dürfen, nur einen Teil der 3er-Würfel abzulegen!). Das nächste Mal wird **Valentin** dann noch seinen letzten Würfel werfen und entsprechend platzieren.




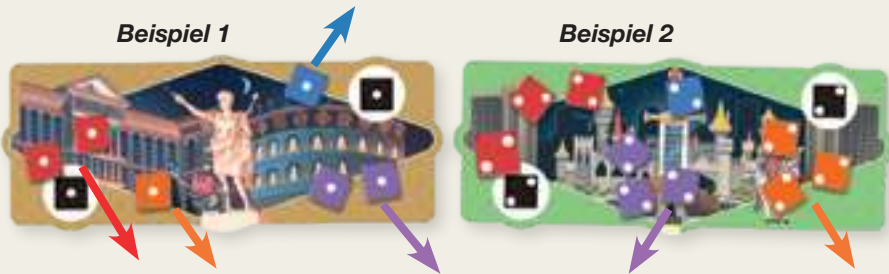
Hast du keine Würfel mehr, schaust du für den Rest des Durchgangs zu. (So kann es auch geschehen, dass gegen Ende eines Durchgangs u.U. nur noch eine Person – auch mehrfach hintereinander – würfelt und platziert.)

Hat auch die *letzte* Person den letzten Würfel auf einem Casino platziert, kommt es zur Auswertung der Casinos (hierbei zählt der **Biggy immer wie 2 Würfel**!).

Als Erstes wird nun für *jedes* Casino überprüft, ob dort zwei oder mehr Personen *die gleiche Anzahl* Würfel platziert haben. Diese patten sich aus. Wo immer das der Fall ist, nehmen sich die beteiligten Personen ihre entsprechenden Würfel zurück in ihren Vorrat.

Beispiel 1: **Anna** und **Carla** haben auf dem Casino  je 2 Würfel und **Benno** und **Denny** je 1 platziert: Jeder nimmt seine Würfel zurück.

Beispiel 2: **Anna** hat auf dem Casino  3 Würfel platziert (einer davon ihr Biggy); **Benno** und **Carla** jeweils 3 und **Denny** 1. **Benno** und **Carla** nehmen beide ihre 3 Würfel zurück. **Anna** darf ihre 3 Würfel liegen lassen, da der Biggy wie zwei Würfel zählt. **Dennys** Würfel bleibt ebenfalls liegen.



Danach wertet ihr die Casinos der Reihe nach aus. Hast du dort nun die *meisten* Würfel ausliegen, nimmst du sie alle zurück in deinen Vorrat und erhältst den Geldschein mit dem höchsten Wert. Die Person mit den zweitmeisten Würfel nimmt sich ihre Würfel und den verbliebenen Geldschein.

Gibt es nicht genügend Geldscheine für jeden, gehen spätere Personen leer aus; sie nehmen ihre Würfel ohne Geldgewinn zurück. Liegen nach dem Verteilen noch Geldscheine neben dem Casino, werden sie in die Schachtel gelegt.

Das gewonnene Geld darf jede Person verdeckt vor sich ablegen.

Beispiel 1: *Anna* erhält den 80.000 - und *Denny* den 30.000 -Schein.

Beispiel 2: *Benno* erhält einen 40.000 -Schein. Der andere kommt zurück in die Schachtel.

Beispiel 3: *Carla* erhält den 70.000 - und *Benno* den 20.000 -Schein. *Denny* geht leer aus.



Der nächste Durchgang

Die 6 Casinos werden wieder der Reihe nach mit 2 Geldscheinen bestückt. Die Person links der vorherigen Startperson beginnt den nächsten Durchgang und würfelt mit ihren 7 Würfeln ...

ENDE DES SPIELS

Nach drei Durchgängen endet das Spiel und alle zählen ihr Geld. Wer das meiste Geld hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt von diesen Personen diejenige, die mehr Scheine besitzt. Bei erneutem Gleichstand teilen die Beteiligten den Sieg.



VARIANTE: BEI 2 BIS 4 PERSONEN

Alle vorgenannten Regeln bleiben bestehen, mit folgenden Ausnahmen:

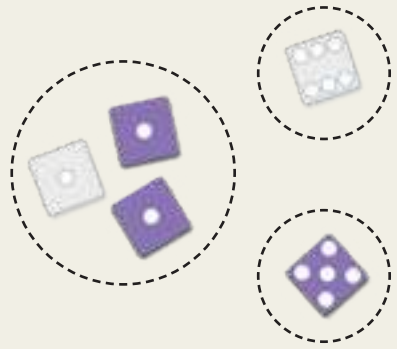
Alle erhalten zu Beginn jedes Durchgangs zu ihren Würfeln auch noch Würfel einer nicht teilnehmenden, neutralen Farbe:

- bei 2 Personen erhaltet ihr jeweils 3 neutrale Würfel (= 10 gesamt)
- bei 3 erhaltet ihr jeweils 2 neutrale Würfel (= 9 gesamt)
- bei 4 erhaltet ihr jeweils 1 neutralen Würfel (= 8 gesamt)

Ihr werft stets alle Würfel (eigene und neutrale) und platziert sie genau so, als wären es eure eigenen Würfel.

Beispiel: Carla würfelt 2 eigene und 1 neutrale „1“, eine neutrale 6 und eine eigene 5. Sie kann nun entweder alle drei 1er oder ihre 5 oder die neutrale 6 platzieren.

Die neutralen Würfel auf einem Casino werden am Ende eines Durchgangs so ausgewertet, als gehörten sie einer zusätzlichen (imaginären) Person. Sollte sie dabei Geld gewinnen, kommt es in die Schachtel.



Beispiel 1: Der 80.000 - Schein geht an die neutrale Farbe (wird abgelegt); **Benno** erhält den 30.000 - Schein.

Beispiel 2: **Carla** erhält den 70.000 und die neutrale Farbe den 40.000 - Schein (wird in die Schachtel gelegt); **Anna** geht leer aus.



VARIANTE: DER „EINARMIGE BANDIT“

(gut bei 5 und 6 Personen)

Er wird als siebtes Casino ausgelegt und mit 2 Geldscheinen bestückt. 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 müsst ihr weiterhin *alle* Würfel einer Zahl ablegen, die ihr dort platzieren möchtet, allerdings darf diese Zahl *nicht* schon auf dem „Einarmigen Banditen“ ausliegen.

Am Ende eines Durchgangs wird der „Einarmige Bandit“ wie jedes andere Casino abgerechnet. Auch hier kann jeder maximal einen Geldschein gewinnen. Die Anzahl Würfel einer jeden Person wird unabhängig von der gewürfelten Zahl zusammen genommen. Wer die meisten Würfel platziert hat, bekommt den höchsten Wert usw. Nicht genommene Geldscheine werden wie gehabt in die Schachtel gelegt.

3. **Ausnahme:** Sollten mehrere Personen die meisten Würfel auf den „Einarmigen Banditen“ gesetzt haben, gibt es kein Patt, sondern von diesen Personen gewinnt die Person, deren Würfel dort die höhere Summe ergeben. Ist auch diese Summe gleich, gewinnt hiervon, wer die höhere Würfelzahl hat.



Beispiel: *Denny* platziert drei 3er auf dem „Einarmigen Banditen“. Jetzt darf hier niemand mehr weitere 3er platzieren (auch *Denny* nicht!). *Anna* 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.



Game Design: Rüdiger Dorn

Illustration: Glen Brogan

Art Direction: Sam Dawson

Redaktion: André Maack

