

Vegas Showdown - KSR

Alle Spieler führen komplett eine Phase durch, bevor die nächste beginnt. Geld stets deutlich offen halten.

1.) PREISE SENKEN (ab 2. Runde):

- Der Spieler mit dem Startspielermarker senkt die Preise für jede Premium-Inneneinrichtung auf dem Spielbrett, indem er den Minimum-Gebotsmarker auf das nächst niedrigere Feld im roten Kreis setzt. Sollte der Marker schon auf Feld "3" stehen und müsste nun tiefer gesetzt werden, wird die betreffende Inneneinrichtung aus dem Spiel entfernt.

2.) NEUE INNENEINRICHTUNGEN ZIEHEN:

Bei 3 Spielern bleibt Feld "4-5 Players Only" leer.

- Leere Premier-Felder werden aufgefüllt, indem jeweils 1 Ereigniskarte vom Stapel gezogen wird. Alle Anweisungen ausführen. 2x identische Karte in einer Runde: Nur Visionary wirkt doppelt.
- Evtl. werden "No Bid"-Marker auf die betreffenden Einrichtungen gesetzt, die aktuell gesperrt sind.
- Kann eine Anweisung nicht komplett ausgeführt werden, bleibt die Karte bis zur Erfüllung noch liegen. Das gilt nur für die aktuelle Runde und ist so auch gültig für noch nicht aufgedeckte Einrichtungen. Beispiel: "Slot Builders on Strike": Später aufgedeckte Fancy Slots werden auch mit "No Bid" belegt.
- Nun wird gemäß Symbol die oberste Inneneinrichtung des entsprechenden Stapels genommen und auf das leere Premium-Feld gelegt. Minimum-Gebotsmarker auf Startgebot legen. Das wird für jedes Premium-Feld gemacht. Ausgeführte Ereigniskarten offen ablegen.
- Kann eine neue Inneneinrichtung nicht mehr gelegt werden, endet das Spiel.



3.) EINKOMMEN KASSIEREN:

- Kleineren Wert der beiden Einkommensmarker (Dollar und Publikum) in \$ auszahlen. Chips: weiß = 1 \$, rot = 5 \$, grün = 25 \$.

4.) AKTIONEN WÄHLEN:

Ab Startspieler reihum wählt jeder Spieler genau 1 Aktion aus.

a) Auf eine Inneneinrichtung bieten (Bidding on Tiles):

Premium: Betrag wie Minimum-Gebotsmarker oder beliebig höher (das Geld muss man haben !!!) bieten.

Wird man überboten, wartet man, bis man wieder an der Reihe ist und kann überbieten oder zu einer anderen Aktion wechseln.

Andere Einrichtungen: Gleich oder höher als Minimum-Gebotsfeld bieten.

Bieten endet, wenn jeder Spieler seine Aktion ausgeführt hat und nur noch 1 Bieter je Einrichtung steht. Nur bei 5 Spielern: Zweite Gebotsleiste bei Slots = 2 von einander unabhängige Gebotsleisten.

Die Teile werden nun bezahlt und platziert oder zur Seite für späteren Einbau (kein Limit) gelegt.

- Nur wer in dieser Aktion erfolgreich ersteigert hat, darf 1 Einrichtung platzieren.
- Man kann ersatzweise genau 1 früher ersteigertes und noch nicht platziertes Teil nun platzieren.
- Premium-Einrichtungen dürfen nur gelegt werden, wenn die Bauvoraussetzungen lt. Referenzkarte erfüllt sind (z.B.: "Fancy Slot" bedingt Vorhandensein eines "Slots" auf dem eigenen Plan).. Die weiße Nummer auf der Referenzkarte nennt die Anzahl der vorhandenen Teile dieses Typs.
- GRÜNE Einrichtungen sind JOKER, die mit einem beliebigen Eingang verbunden sein müssen.
- Es muss beim Bau ein ununterbrochener Weg vom GELBEN Casino-Eingang bis zu jeder GELBEN Einrichtung, die man platziert, bestehen. Grüne Teile dürfen dazwischen liegen.
- Es muss beim Bau ein ununterbrochener Weg vom BLAUEN Hotel-Eingang bis zu jeder BLAUEN Einrichtung, die man platziert, bestehen. Grüne Teile dürfen dazwischen liegen.
- Was liegt, bleibt vorerst liegen. Umbauen kann man über die Aktion "Renovieren".

Ereigniskarten:

Master Designer: Jeder erhält je 3/4-Diamant auf seinem Plan 1 Punkt und 3 für jeden vollen Diamanten.

Taxes: Jeder Spieler erhält nur die Hälfte seines üblichen Einkommens in dieser Runde.

Good Relations: Zum Überbieten in dieser Runde muss man um 2 Felder statt 1 Feld überbieten.

Sale: Minimum-Gebotsmarker auf jeder Premium-Einrichtung 1 Feld (im Kreis) tiefer setzen.

Rise in Demand: Minimum-Gebotsmarker für jede Premium-Einrichtung auf nächst höheres Feld (Kreis).

Master Planner: 3 Erfolgs-Punkte für ununterbrochenen Weg Casino-Eingang zum Hotel-Eingang.

Ad Campaign: Man darf einmalig Geld in Punkte tauschen: 10 \$ = 5, 5 \$ = 2, 3 \$ = 1.

Ladies' Night: 2 \$ Auszahlung an jeden Spieler für jede Lounge bzw. Fancy Lounge auf seinem Plan.

Thanksgiving: 3 \$ Auszahlung an jeden Spieler je Restaurant bzw. Fancy Restaurant auf seinem Plan.

Slots Tournament: 1 \$ Auszahlung an jeden Spieler für jeden Slot bzw. Fancy Slot auf seinem Plan.

Lounge Lizard: 2 Erfolgs-Punkte an jeden Spieler je Lounge bzw. Fancy Lounge auf seinem Plan.

b) Renovieren (Renovate):

- Gebotsmarker auf das "Renovate"-Feld setzen. Jeder Spieler kann hier in jeder Runde stehen.
- Man darf 0 - 2 eig. Einrichtungen v. Plan nehmen und 0 - 2 beliebige eig. von außen einbauen. Die Anzahl der Ausbauten muss dabei nicht zur Anzahl der Einbauten passen.
- Nach dem Legen müssen die Legeregeln natürlich erfüllt sein.

c) Werbung (Publicity):

- Gebotsmarker auf das "Publicity"-Feld setzen. Jeder Spieler kann hier in jeder Runde stehen.
- Man erhält 1 Erfolgs-Punkt und darf 1 eigene Einrichtung von außerhalb des Planes einbauen.

5.) ERFOLG, EINKOMMEN UND PUBLIKUM ANPASSEN (Adjust Fame, Revenue and Population):

- Erfolgs-Punkte aus neuen Einrichtungen auf der Zählleiste abtragen. Gebots-Marker ==> Spieler.
- \$-Marker bzw. Publikum-Marker auf Einkommens-Tableau lt. Angabe (neue Einrichtung) versetzen.
- Bei Ausbauten (Renovierung) vom Plan herunter/herein müssen Punkte + Einkommen runter/rauf.

6.) STARTSPIELER-MARKER NACH LINKS GEBEN.

Evtl. noch liegende "No Bid"-Marker vom Spielplan nehmen.



Beispiel für Erfolgs-Punkte

Spiel-Ende:

Ende erfolgt sofort, wenn eines der folgenden Ereignisse eintritt:

- Ein Spieler hat seinen kompletten Hotel-Casino Plan gefüllt.
 - Ein Spieler will Premium-Inneneinrichtung ziehen, die auf Ereigniskarte (Symbol) angezeigt wird. Es ist aber keine solche Einrichtung mehr vorhanden.
- Gewinner: Wer die meisten Punkte hat. Patt: mehr Geld. Weiteres Patt: unentschieden.

Schluss-Wertungen:

Voller Casino-Bereich: 5 Erfolgs-Punkte, wenn gelber Bereich auf dem eigenen Plan komplett mit gelben und/oder grünen Einrichtungen gefüllt ist.

Voller Hotel-Bereich: 5 Erfolgs-Punkte, wenn blauer Bereich auf dem eigenen Plan komplett mit blauen und/oder grünen Einrichtungen gefüllt ist.

Verbindung Hotel - Casino: 3 Erfolgs-Punkte für ununterbrochenen Weg mit Einrichtungen vom Eingang des Casinos zum Eingang des Hotels.

Größtes Publikum: Spieler mit höchstem Publikum-Marker = 5 Erfolgs-Punkte, Folgeplätze 3 + 1 P.

Größtes Einkommen: Spieler mit höchstem \$-Marker = 5 Erfolgs-Punkte, Folgeplätze 3 und 1 Punkt. Je 10 \$ = 1 Erfolgs-Punkt. Überzähliges Geld aber noch behalten w/Patt-Auflösung.

Je 3/4-Diamanten: 1 Erfolgs-Punkt zum Spiel-Ende für jeden 3/4-Diamant auf dem Plan.

Je vollem Diamanten: 3 Erfolgs-Punkte zum Spiel-Ende für jeden vollen Diamanten auf dem Plan.

Patt - Situationen bei Schlusswertung:

Bei Gleichstand bei Einkommen/Publikum werden die Punkte des betroffenen Platzes addiert und abgerundet verteilt.

Beispiel: 2 Erste = $(5+3)/2$, also 4 Punkte für jeden, 3. Platz 1 Punkt

Beispiel: 3 Erste = $(5+3+1)/3$, also 3 Punkte für jeden

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: R. Winner - 09.01.07
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Es wurde hier die Übersetzung von Guido Kurth als Basis gewählt.

Slots King: 1 Erfolgs-Punkt an jeden Spieler je Slot bzw. Fancy Slot auf seinem Plan.
Famous Chef: 3 Erfolgs-Punkte an jeden Spieler je Restaurant bzw. Fancy Restaurant auf seinem Plan.
Visionary: Jeder Spieler erhält diese Runde je 1 Erfolgs-Punkt je Überbieten eines Mitspielers durch ihn.
Restaurant Builders on Strike: Keine Gebote in dieser Runde auf Restaurant bzw. Fancy Restaurant.
Lounge Builders on Strike: Keine Gebote in dieser Runde auf Lounge bzw. Fancy Lounge möglich.
Slots Builders on Strike: Keine Gebote in dieser Runde auf Slots bzw. Fancy Slots möglich.
P.R. Scandal: In dieser Runde ist die Werbe-Aktion nicht möglich.
Convention: In dieser Runde erhält jeder Spieler Einkommen gemäß Publikum-Marker.
Pull Strings: Der Startspieler wählt einen (vorhand.) Stapel, von dem Premium-Einricht. gezogen werden.
Slots Surplus: Ab Startspieler darf jeder Spieler 1 Single Slot für 7 \$ (vor Phase 3) kaufen+bauen.