

Spielregel: „VEGAS SHOWDOWN“ (Avolon Hill)

Übersetzung Guido Kurth – Download bei www.hall9000.de

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	2
Spielvorbereitung	2
Spielablauf	3
1. Preise senken	3
2. Neue Inneneinrichtungen ziehen	3
3. Einkommen kassieren	3
4. Aktionen wählen	3
Auf eine Inneneinrichtung bieten	4
Renovieren	5
Werbung	5
5. Erfolg, Einkommen und Publikum anpassen	5
6. Startspielermarker weitergeben	6
Schlußwertung	6
Das Spiel gewinnen	7

Du bist ein Multimillionär.

Weil du nicht besseres zu tun hast, kommen du und deine Multimillionärsfreunde zusammen und beschließen eine Wette, wer wohl das prestigeträchtigste Hotel-Casino auf dem Vegas Strip bauen kann.

Und so beginnst du mit deinem großen Entwurf mit nichts beginnend, außer deinem Köpfchen, einem leer stehenden Gebäude und deinem Vermögen.

Schnell entdeckst du, dass das nicht genug ist. Lokale Ressourcen der Inneneinrichtungen sind begrenzt und du findest dich jetzt gegen deine Freunde, um diese Ressourcen bietend, wieder.

Der Wettbewerb ist heftig und die Einsätze hoch. Fakt ist, dass der Wetteinsatz eben jene Hotel-Casinos sind, die ihr gerade baut.

Denn der Gewinner bekommt alles!

Spielmaterial

- 80 Geldchips (50 weiße, 25 rote, 5 grüne)
- 33 Ereigniskarten (Event Cards)
- 17 große Inneneinrichtungen (Large Tiles)
- 20 mittlere Inneneinrichtungen (Medium Tiles)
- 26 kleine Inneneinrichtungen (Small Tiles)
- 5 Erfolgsmarker (Fame Markers)
- 5 Einkommensmarker (Revenue Markers)
- 5 Publikumsmarker (Population Markers)
- 5 Gebotsmarker (Bid Markers)
- 5 Hotel-Casino Pläne
- 2 Bauvoraussetzungs-Referenzkarten
- 4 Minimum-Gebotsmarker (Minimum-Bid Markers)
- 6 “Nicht bieten”-Marker (No-Bid Markers)
- 1 Startspielermarker (Turn Order Button)
- 1 Spielplan
- 1 Regelbuch

Einleitung

Das Spiel wird in Runden gespielt. Jede Runde wählt jeder Spieler eine Aktion aus, meistens bieten und bezahlen für eine Inneneinrichtung.

Die Inneneinrichtungen repräsentieren die verschiedenen Räume, Lokalitäten und Spielhallen, mit denen du dein Hotel-Casino ausstatten kannst. Sie mehren insgesamt dein Publikum, Einkommen und/oder Erfolg. Publikum und Einkommen helfen dir in jeder Runde mehr Geld einzunehmen und Erfolg mehrt deine Siegpunkte.

Du bekommst zusätzlichen Erfolg am Ende des Spiels, durch vorsichtiges Auslegen der Inneneinrichtungen auf deinem Hotel-Casino Plan, nachdem du sie erworben hast, wie zum Beispiel durch Verbinden des Hoteleingangs mit dem Casinoeingang oder Erschaffung eines Diamantenmusters an den Eckpunkten der Inneneinrichtungen.

Der Spieler mit dem meisten Erfolg am Ende des Spiels gewinnt.

Spielvorbereitung

- Lege den Spielplan auf den Tisch. Die Inneneinrichtungen Restaurant, Lounge und Slots werden mit der Vorderseite nach oben auf die zugehörigen Felder gestapelt. Beim Spiel mit 3 Spielern werden je Stapel 3 Inneneinrichtungen entfernt.
- Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält den Hotel-Casino Plan in der entsprechenden Farbe so wie zugehörigen Publikums-, Einkommens-, Punkte- und Gebotsmarker in dieser Farbe.
- Lege den Publikumsmarker auf Feld 8 des Einkommens- und Publikumsfeldes auf dem Hotel-Casino Plan. Der Einkommensmarker wird auf Feld 5 dieses Feldes gelegt. Der Punktemarker wird auf dem Spielbrett auf Feld 0 der Zählleiste platziert.
- Die übrigen Inneneinrichtungen sind die Premium-Inneneinrichtungen. Es gibt 3 verschiedene Premium-Inneneinrichtungstypen, jede mit einem A oder B auf der Rückseite gekennzeichnet. Jeder Premium-Inneneinrichtungstyp wird verdeckt und getrennt nach A und B gemischt. Danach wird für jeden Premium-Inneneinrichtungstyp der A-Stapel auf den B-Stapel gesetzt. Die 3 gebildeten Stapel werden dann neben dem Spielbrett platziert.
- Setze von jedem Stapel die obere Premium-Inneneinrichtung auf die 3 leeren Premier-Felder des Spielbretts, mit Ausnahme des Feldes „4-5 Player“. Jedes der Premier-Felder hat eine zugehörige Zahlenleiste (Gebotsleiste) im unteren Bereich, welche zum Bieten bei der Versteigerung der Inneneinrichtungen verwendet wird. Auf jede Gebotsleiste mit einer Premium-Inneneinrichtung, wird entsprechend der Gebotszahl auf der Inneneinrichtung ein Minimum-Gebotsmarker platziert, der das Startgebot angibt. (roter Kreis mit weißem Quadrat und Zahl, siehe Seite 4 auf der Original-Spielanleitung),
- Die Bauvoraussetzungs-Referenzkarten werden in die Nähe des Spielplans in Reichweite jedes Spielers gelegt. Die Ereigniskarten werden gemischt und verdeckt neben den Spielplan gelegt.
- Es wird ein Bankier gewählt der die Bank verwaltet und die Geldchips in Werten sortiert stapelt.
- Der Bankier gibt jeden Spieler Geldchips im Wert von 20\$.
- Danach wird ein Startspieler gewählt. Dieser erhält den Startspielermarker.

Spielablauf

Jede Runde wird folgendes in Reihenfolge ausgeführt

- 1.) **Preise senken**
- 2.) **Neue Inneneinrichtungen ziehen (falls notwendig)**
- 3.) **Einkommen kassieren**
- 4.) **Aktionen wählen**
- 5.) **Erfolg, Einkommen und Publikum anpassen**
- 6.) **Startspielermarker weitergeben**

1.) Preise senken

Wird in der ersten Runde nicht ausgeführt.

Der erste Spieler (Spieler mit dem Startspielermarker) beginnt jede Runde mit dem Senken des Preise für jede Premium-Inneneinrichtung auf dem Spielbrett. Dies wird ausgeführt durch Herabsetzen des Minimum-Gebotsmarkers auf den nächst niedrigeren Wert (kreisförmiges rotes Feld mit Quadrat und Zahl).

Beispiel: Der Marker wird von Feld 18 auf Feld 12 gesetzt und nicht auf Feld 15.

Falls der Gebotsmarker bereits auf dem Feld 3 steht und niedriger gezogen werden soll, so wird die dort befindliche Inneneinrichtung aus dem Spiel entfernt.

2.) Neue Inneneinrichtungen ziehen (Flip New Tiles)

Bei einem Spiel mit 3 Spieler bleibt das Feld, das mit „4-5 Players Only“ gekennzeichnet ist, für den gesamten Spielverlauf leer.

In allen anderen Fällen wird ein leeres „Premier“-Feld auf dem Spielbrett aufgefüllt, in dem jeweils 1 Karte vom Ereigniskartenstapel gezogen wird. Dann werden alle Anweisungen der Karte, wie beschrieben, vollständig ausgeführt.

Wenn eine Ereigniskarte besagt, dass man in dieser Runde auf bestimmte Inneneinrichtungen nicht bieten oder eine bestimmte Aktion nicht ausführen kann, dann setze einen "nicht bieten"(No-Bid)-Marker zur Erinnerung auf die betreffenden Inneneinrichtungen oder Aktionen. Wenn eine Aktion nicht sofort vollständig ausgeführt werden kann, wird die Karte im Spiel belassen bis sie komplett ausgeführt wurde.

Ist eine Aktion einer Ereigniskarte vollständig ausgeführt, muss auf das Symbol in der Mitte der Karte geachtet werden.

Entsprechend diesem Symbol wird die oberste Inneneinrichtung des entsprechenden Premium-Stapels genommen und auf das leere Premier-Feld gelegt. Lege dann einen Minimum-Gebotsmarker auf die Zahl der Gebotsleiste, die dem Start-Gebotspreis auf den neu platzierten Inneneinrichtungen entspricht.

Dies wird für jedes Premier-Feld wiederholt. Ausgeführte Ereigniskarten werden offen neben den Stapel abgelegt.

Wenn keine neue Inneneinrichtung mehr gelegt werden kann, weil keine entsprechenden Premium-Inneneinrichtungen mehr vorhanden sind, endet das Spiel. (siehe Schlußwertung Seite 6).

3.) Einkommen kassieren

Der Bankier gibt jedem Spieler Geldchips in Höhe des kleinsten Wertes seines Publikums- und Einkommensmarker (5 \$ am Anfang)

Grüne Geldchips haben den Wert 25\$, rote 5\$ und weiße 1\$.

Wieviel Geld ein Spieler hat, ist für alle Spieler offen zu legen.

Aktionen wählen

Beginnend mit dem Startspieler (Spieler mit dem Turn Order Button) wählt jeder Spieler im Uhrzeigersinn eine der folgenden Aktionen aus:

- 1. Auf eine Inneneinrichtung bieten**
- 2. Renovieren**
- 3. Werbung**

Wenn man einmal eine Aktion ausgewählt hat, kann man diese nicht wechseln, es sei denn, man ist für eine Inneneinrichtung überboten worden.

Auf eine Inneneinrichtung bieten (Bidding on Tiles)

Um für eine Inneneinrichtung zu bieten setzt man den Gebotsmarker auf den Platz der Bietleiste, der dem Betrag entspricht, welchen man für dieses Inneneinrichtung bieten will.

Um für ein Premium-Inneneinrichtung zu bieten muss man einen Betrag bieten gleich oder größer dem Preis, der durch den Minimum-Gebotsmarker festgelegt ist. Um für ein anderes Inneneinrichtung (keine Premium-Inneneinrichtung) zu bieten, muss man einen Betrag gleich oder größer dem Minimum Gebotsfeld (gelbes Quadrat mit Zahl) bieten. Wenn ein anderer Spieler auf eine Inneneinrichtung geboten hat, welches man selber ersteigern möchte, so muß man höher als der andere Spieler bieten.

Man kann keinen Betrag bieten der höher ist als der Betrag an Geld, den man besitzt oder höher als der Betrag des höchsten Gebotsfeldes auf der Bietleiste. Es ist in Ordnung ein Gebot für eine Inneneinrichtung zu machen, welcher höher ist als der Minimum-Gebotspreis, um andere Spieler für die Auktion um diese Inneneinrichtung auszuschließen.

Jedes Mal wenn man für eine Inneneinrichtung überboten wurde, muss man warten bis man in der Reihenfolge wieder am Zug ist. Dann nimmt man seinen Gebotsmarker und wählt erneut eine Aktion aus (einschließlich höheres Bieten für die Inneneinrichtung bei der man überboten wurde - falls man das will)

Das Bieten ist beendet wenn jeder Spieler seine Aktion ausgeführt hat und kein Spieler bei einer Inneneinrichtung überbietet.

Die zweite Gebotsleiste bei den Slots-Inneneinrichtungen wird nur in einem Spiel mit 5 Spielern verwendet. Die beiden Gebotsleisten sind unabhängig voneinander und Gebote werden separat auf diese platziert und machen es für zwei Spieler leichter eine Slot-Inneneinrichtung in derselben Runde zu erhalten.

Erstehen und platzieren von Teilen (Purchase & Placement of Tiles)

Nach dem das Bieten beendet ist, zahlt jeder Spieler mit einem Gebotsmarker auf einer Inneneinrichtung, den Betrag des Gebotsfeldes an die Bank. Dann platziert jeder Spieler die Inneneinrichtung auf seinem Hotel-Casino Plan oder legt es auf die Seite für eine spätere Verwendung. Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl von Inneneinrichtungen, die ein Spieler zur Seite legen darf.

Wenn man eine Inneneinrichtung erwirbt, aber sie nicht platziert (weil man sie z.B. nicht will oder weil man für diese Inneneinrichtung die Legedingungen nicht erfüllt), so kann man statt dieser Inneneinrichtung eine andere Inneneinrichtung auf seinen Hotel-Casino Plan legen, die man in einer anderen Runde erworben hat.

Inneneinrichtungen müssen folgendermaßen platziert werden:

- Man kann keine Premium-Inneneinrichtung platzieren, wenn auf dem Hotel-Casino Plan keine der Inneneinrichtungen liegt, die über dieser Premium-Inneneinrichtung auf der Bauvoraussetzungs-Referenzkarte gezeigt wird. Auf der Karte sind eine Inneneinrichtung und seine Legebedingungen mit einer weißen Linie gekennzeichnet. So muß man z.B, um

eine Fancy Slot-Inneneinrichtung zu platzieren vorher schon eine Slots-Inneneinrichtung auf dem Hotel-Casino Plan liegen haben. Die weiße Nummer neben jeder Premium-Inneneinrichtung auf der Bauvoraussetzungs-Referenzkarte gibt an, wie viele Inneneinrichtungen dieses Typs im Spiel vorhanden sind.

- Man muß in der Lage sein einen ununterbrochenen Weg vom gelben Casinoeingang bis zu jeder gelben Inneneinrichtung, die man platziert hat, zu bilden, ohne dabei irgendeine Inneneinrichtungswand zu durchlaufen. Dieselben Regeln gelten für die blauen Hotel-Inneneinrichtungen, allerdings müssen Hotel-Inneneinrichtungen mit dem Hoteleingang verbunden sein. Dieselben Regeln gelten für die grünen Inneneinrichtungen, aber die grünen Inneneinrichtungen müssen mit irgendeinem Eingang verbunden sein.

Die Night Club-Inneneinrichtungen haben spezielle Legeregeln. Eine Night Club-Inneneinrichtung muss so platziert werden, dass eine seiner Eingänge mit einem Lounge- oder Fancy Lounge- Eingang verbunden ist

Nachdem man eine Inneneinrichtung auf seinen Hotel-Casino Plan platziert hat, kann man sie nicht mehr zurücknehmen oder umordnen, außer man wählt später die Renovierungsaktion.

Renovieren (Renovate)

Um die Renovierungsaktion zu wählen, setzt man den Gebotsmarker auf das „Renovate“-Feld auf dem Spielbrett. Jeder Spieler kann in jeder Runde die Renovierungsaktion wählen.

Wenn man renoviert, kann man 0,1 oder 2 Inneneinrichtung(en) vom Hotel-Casino Plan wegnehmen und dann 0,1 oder 2 Inneneinrichtung(en) von außerhalb des Planes auf den Hotel-Casino Plan legen. Man muß nicht dieselbe Anzahl an Inneneinrichtungen vom Hotel-Casino Plan nehmen wie man darauf platziert und die Inneneinrichtungen(en) welche man platziert kann jedes Inneneinrichtung sein welche man in der vergangenen Runde entfernt hat. *Beispiel: Spieler 1 renoviert und nimmt ein Lounge-Inneneinrichtungen vom Hotel-Casino Plan. Dann legt Spieler 1 die Lounge-Inneneinrichtung zurück auf den Plan und eine Night Club-Inneneinrichtung welche er in einer vorangegangenen Runde erhalten hat aber bis jetzt nicht platzieren wollte.*

Nach dem Legen müssen die gelegten Inneneinrichtungen den Legeregeln von „erstehen und platzieren“ auf Seite 4 entsprechen (es ist in Ordnung wenn Lücken in einem Hotel-Casino Plan entstehen, so lange die Inneneinrichtungen den Legeregeln entsprechen wenn man fertig ist).

Werbung (Publicity)

Um die Werbungsaktion zu wählen, setzt man den Gebotsmarker auf das „Publicity“-Feld des Spielplanes. Jeder Spieler kann in jeder Runde die Werbungsaktion wählen.

Wenn man Werbung macht, erhält man sofort einen Erfolgspunkt und man kann, wenn man will, eine Inneneinrichtung, die außerhalb des Hotel-Casino Planes liegt, auf seinen Plan platzieren. Wenn man z.B. eine Inneneinrichtung in einer vergangenen Runde erhalten hat, aber nicht gleich platzieren konnte, weil sie den Legeregeln nicht entsprach, so kann man sie später legen, wenn man die Werbungsaktion wählt, soweit man die passende Inneneinrichtung auf den Plan liegen hat.

4.) Erfolg, Einkommen und Publikum anpassen (Adjust Fame, Revenue, and Population)

Nach dem Renovieren oder Auslegen von Inneneinrichtungen, fügt man die Erfolgs-, Einnahmen- oder Publikums-Boni, die man durch Platzieren neuer Inneneinrichtungen erhalten hat, den entsprechenden Leisten hinzu. Man hält seine Erfolgspunkte auf dem Spielplan und sein Einkommen, bzw. Publikum auf dem Hotel-Casino Plan fest. Wenn man renoviert und Inneneinrichtungen gegen andere ersetzt, so muss man jeden Bonus entfernen, den man durch die entfernte Inneneinrichtung erhalten hatte. Setze einfach den entsprechenden Marker auf

der Leiste die Anzahl von Feldern hoch, bzw. runter, um die Werte, die auf den Inneneinrichtungen angegeben sind.

Jetzt erhält jeder Spieler seinen Gebotsmarker zurück.

5.) Weitergabe des Startspielermarker (Turn Order Button)

Der Spieler mit dem Startspielermarker gibt diesen weiter an den Spieler zu seiner linken. Dieser Spieler ist der Startspieler in der nächsten Runde. Wenn irgendwelche „nicht bieten“- (No-Bid)-Marker während der Phase „neue Inneneinrichtungen ziehen“ auf Inneneinrichtungen oder Aktionen platziert wurden, werden diese jetzt entfernt.

Schlußwertungen

Wenn das Spiel endet bekommen die Spieler in folgenden Kategorien Punkte (siehe auch Seite 7 „Wertung bei Unentschieden“):

Volle Casino Sektion:

Man erhält 5 Erfolgspunkte wenn die gelb gekennzeichneten Sektionen auf dem Hotel-Casino Plan komplett gefüllt sind entweder nur mit gelben und/oder grünen Inneneinrichtungen.

Volle Hotel Sektion:

Man erhält 5 Erfolgspunkte wenn die blau gekennzeichneten Sektionen auf dem Hotel-Casino Plan komplett gefüllt sind entweder nur mit blauen und/oder grünen Inneneinrichtungen.

Verbindung Hotel-Casino:

Man erhält 3 Erfolgspunkte wenn man einen ununterbrochenen Weg mit Inneneinrichtungen vom Casino Eingang zum Hotel Eingang besitzt, passend zu allen Wänden von Inneneinrichtungen.

Größtes Publikum:

Der Spieler mit dem meisten Publikum erhält 5 Erfolgspunkte, der zweite Spieler 3 und der dritte Spieler 1 Punkt.

Größtes Einkommen:

Es wird wie beim größten Publikum gewertet. 5 Erfolgspunkte für den ersten, 3 Punkte für den zweiten und 1 Punkt für den dritten Spieler.

Jede 10\$:

Man erhält 1 Erfolgspunkt für jeweils 10\$ welchen man in Geldchip am Ende des Spiels besitzt. Gebe die Geldchips nach ihrer Auswertung an die Bank. (Behalte alle übrigen Geldchips, falls es am Ende des Spiels einen Gleichstand geben sollte (siehe Seite 10 „Das Spiel gewinnen“).

Jeden dreiviertel Diamanten:

Man erhält 1 Erfolgspunkt für jeden dreiviertel Diamanten, den man am Ende des Spiels hat.

Jeden vollen Diamanten:

Man erhält 3 Erfolgspunkte für jeden vollen Diamanten, den man am Ende des Spiels hat.

Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn eine der folgenden 2 Ereignisse eintritt:

- **Ein Spieler hat seinen kompletten Hotel-Casino Plan gefüllt**
- **Ein Spieler will eine Premium-Inneneinrichtung ziehen, die auf der Ereigniskarte durch das Symbol angezeigt wird, aber es ist keine Premium-Inneneinrichtung mehr vorhanden.**

Wertungen bei Unentschieden

Wenn der Spielstand bezüglich des höchsten Einkommens oder Publikums zwischen 2 Spielern gleich steht, so werden die Punkte für diesen und den darunter liegenden Platz zwischen diesen Spielern geteilt (abrunden!). Jeder erhält 4 Erfolgspunkte für den ersten Platz, 2 für den zweiten Platz und 0 Punkte für den dritten Platz.

Wenn bei 3 oder mehr Spielern bezüglich eines Platzes Gleichstand herrscht, so teilen sie sich die Punkte für diesen und die darunter befindlichen Plätze. Addiere die Erfolgspunkte für diese Plätze und teile den Gesamtbetrag durch die beteiligten Spieler (abrunden!). Wenn sich z.B. 3 Spieler den ersten Platz teilen so erhält jeder 3 Punkte.

Das Spiel gewinnen

Gewinner ist der Spieler mit den meisten Punkten am Ende des Spieles. Gibt es einen Gleichstand dann gewinnt der Spieler der die meisten Geldchips noch hat. Steht es danach auch noch unentschieden so endet das Spiel unentschieden.

CREDITS

Game Design: Henry Stern

Game Development: Bill McQuillan and Charlie Casino

Additional Playtesting: Mons Johnson, Mike Turian, Alan Comer, Scott Larabee, Mike Donais, Ryan Miller, Martin Durham, Peter Whitley, Cal Moore, Matt Stevens, Gwendolyn Kestrel, Jesse Decker, Paul Barclay, Brady Dommermuth, and Bill Rose

Editing: Cal Moore

Art Direction: Peter Whitley

Cover Illustration: David Hudnut

Graphic Design: Scott Okumura

Photography: Dan McCormack

Brand Management: Linda Cox (lead) and Rachel Kirkman

Production Management: Kay McKee, Raini Applin, and Teresa Newby

Thanks to all of our project team members and the many others too numerous to mention who have contributed to this product.

Color of parts may vary from those pictured.

©2005 Wizards of the Coast, Inc., P.O. Box 707, Renton, WA 98057-0707. Vegas Showdown, Wizards of the Coast, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast, Inc., in the U.S.A. and other countries. Avalon Hill, Hasbro, and their logos are trademarks of Hasbro, Inc. ® denotes Reg. U.S. Pat. & TM Office. All rights reserved.

PRINTED AND ASSEMBLED IN THE U.S.A. PLASTIC CHIPS AND WOODEN PIECES
MADE IN CHINA.

Übersetzung Ereigniskarten:

MASTER DESIGNER (Meister Architekt): Jeder Spieler erhält 1 Erfolgspunkt für jeden dreiviertel Diamanten auf seinem Casino Plan und 3 Punkte für jeden vollen Diamanten.

TAXES (Steuern): Jeder Spieler erhält nur die Hälfte seines üblichen Einkommens diese Runde.

GOOD RELATION (guter Bericht): Um einen anderen Spieler diese Runde zu überbieten muß man um 2 Felder überbieten auf der Gebotsleiste.

SALE (Verkauf): Setze den Minimum-Gebotsmarker für jede Premium-Inneneinrichtung auf das nächst niedrigere kreisförmige Feld.

RISE IN DEMAND (aufsteigen gefordert): Setze den Minimum-Gebotsmarker FÜR JEDE Premium-Inneneinrichtung auf das nächst höhere kreisförmige Feld.

MASTER PLANER (Meister Planer): Jeder Spieler erhält 3 Erfolgspunkte wenn er einen ununterbrochenen Weg mit Inneneinrichtungen vom Casinoeingang zum Hoteleingang besitzt, passend zu allen Wänden von Inneneinrichtungen.

AD CAMPAIGN (Werbekampagne): Beginnend mit dem ersten Spieler zahlt jeder Spieler im Uhrzeigersinn wahlweise für:

5 Erfolgspunkte = 10\$

2 Erfolgspunkte = 5\$

1 Erfolgspunkt = 3\$

LADIES NIGHT (Frauen Nacht): Jeder Spieler erhält 2\$ für jede Lounge und Fancy Lounge Inneneinrichtung auf seinem Hotel-Casino Plan

THANKSGIVING (Dankfest): Jeder Spieler erhält 3\$ für jede Restaurant und Fancy Restaurant Inneneinrichtung auf seinem Hotel-Casino Plan.

SLOTS TOURNAMENT (Spielautomaten –Turnier): Jeder Spieler erhält 1\$ für jede Slot und Fancy Slot Inneneinrichtung auf seinem Hotel-Casino Plan.

LOUNGE LIZARD (Salonlöwe): Jeder Spieler erhält 2 Erfolgspunkte für jede Lounge und Fancy Lounge Inneneinrichtung auf seinem Hotel-Casino Plan.

SLOTS KING (Spielautomaten König): Jeder Spieler erhält 1 Erfolgspunkt für jede Slots und Fancy Slots Inneneinrichtung auf seinem Hotel-Casino Plan.

FAMOUS CHEF (ausgezeichneter Chef): Jeder Spieler erhält 3 Erfolgspunkte für jede Restaurant und Fancy Restaurant Inneneinrichtung auf seinem Hotel-Casino Plan

VISIONARY (Visionär): Jeder Spieler erhält diese Runde immer 1 Erfolgspunkt, wenn er einen anderen Spieler überbietet.

RESTAURANT BUILDERS ON STRIKE (Restaurant Bauer in Streik): Die Spieler können diese Runde nicht auf Restaurant oder Fancy Restaurant Inneneinrichtungen bieten.

LOUNGE BUILDERS ON STRIKE (Erholungszonen Bauer in Streik): Die Spieler können diese Runde nicht auf Lounge oder Fancy Lounge Inneneinrichtungen bieten.

SLOTS BUILDERS ON STRIKE (Spielautomaten Hersteller in Streik): Die Spieler können nicht auf Slots oder Fancy Slots Inneneinrichtungen diese Runde bieten.

P.R. SCANDAL (Presse Skandal): Die Spieler können diese Runde die Werbungsaktion nicht wählen.

CONVENTION (Versammlung): Jeder Spieler erhält diese Runde ein Einkommen in Höhe seines Publikums anstatt des üblichen Einkommens.

PULL STRINGS (Drahtzieher): Der erste Spieler wählt von welchen Premium-Inneneinrichtungsstapel Inneneinrichtungen gezogen werden (es muß ein Stapel sein bei dem noch Inneneinrichtungen übrig sind)

SLOTS SURPLUS (Spielautomaten Überschuss): Beginnend mit dem ersten Spieler im Uhrzeigersinn kauft und plaziert jeder Spieler eine Single Slot Inneneinrichtung für 7\$ (sofort, bevor die Einkommen eingenommen werden)