INSTRUKCJA

# WELCOME TO... Nowe LAS VEGAS

# ZAWARTOŚĆ

## 81 kart kasyn (58 × 88 mm)

(awers: numer kasyna, rewers: efekt)

Rodzaje kart:

**Efekt** – 16 kart otwarcia, 16 kart budowy, 16 kart limuzyn, 16 kart pokazów, 17 kart ulepszeń.

**Numer kasyna** – 3 × **1**, **2**, **14**, **15**; 4 × **3**, **13**; 5 × **4**, **12**; 6 × **5**, **11**; 7 × **6**, **10**; 8 × **7**, **9**; 9 × **8**.

## 21 kart projektów (58 × 88 mm)

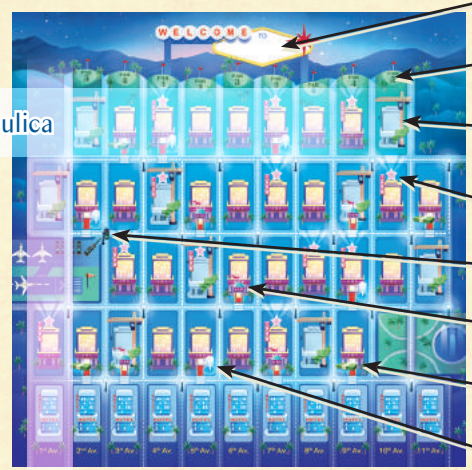
W grze występują 3 rodzaje kart projektów oznaczone symbolem w odpowiednim kolorze: , albo (awers: projekt, rewers: napis „Approved”).

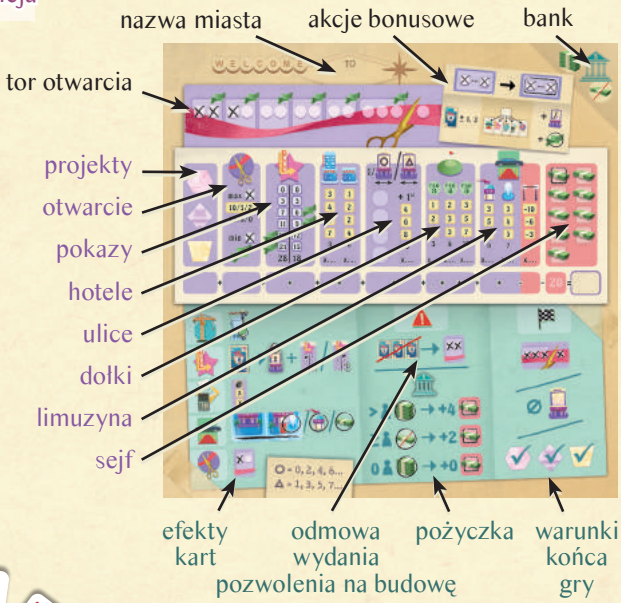
## 8 kart wariantu 1-osobowego (58 × 88 mm)

3 karty zatwierdzenia i 5 kart architektów

## Notes punktacji

(przód: arkusz planu miasta, tył: arkusz punktacji i pomocy)



# WPROWADZENIE

Welcome to... Nowe Las Vegas *jest samodzielną grą z serii* Welcome to...

Twoja kariera architekta nabrała tempa i pod koniec lat sześćdziesiątych zaproszono Cię, byś dołączył do grupy projektantów, których zadaniem jest stworzenie Nowego Las Vegas.

Pamiętaj, że konkurencja nie śpi!
Komu uda się najlepiej zrealizować projekty, budując przy 4 ulicach i 11 alejach najbardziej luksusowe i rozrywkowe kasyna, najwyższe hotele i największe pole golfowe?

W *Welcome to... Nowe Las Vegas* wszyscy gracze rozgrywają tury jednocześnie, używając tych samych kart. Gracz, który sprytnie połączy numery kasyn i efekty kart, zdobędzie miano architekta przyszłości!

Tym razem wyzwanie jest większe niż w grze *Welcome to... Miasteczko marzeń*! Nastawcie się na podejmowanie trudnych decyzji i bardzo zaciętą walkę z innymi architektami.

*Radzimy, abyście rozpoczęli przygodę z grą* Welcome to... Miasteczko marzeń, *a dopiero potem zagrali w* Welcome to... Nowe Las Vegas.

# CEL GRY

Jako architekci stopniowo rozbudowujecie 4 ulice (w poziomie), otwierając przy nich kasyna.

Wybudowaliście już wszystkie kasyna przy 1 ze swoich alei (w pionie)? Najwyższy czas, żebyście postawili ogromny hotel dla tłumów turystów.

Pamiętajcie, że dzięki pokazom i polu golfowemu okolica zaprojektowanego przez Was miasta staje się atrakcyjniejsza. Nie zapomnijcie o najbogatszych klientach – zorganizujcie dla nich przejażdżki limuzyną po najbardziej luksusowych kasynach.

Oczywiście tak okazałe projekty wymagają potężnego zaplecza finansowego. Zaciągajcie kredyty w banku albo pożyczajcie pieniądze od mafii. Nie zapominajcie jednak, że jeśli nie spłacicie długów, będziecie zmuszeni ogłosić bankructwo!

Spodziewajcie się naprawdę ostrej rywalizacji. Czyje projekty zostaną zaakceptowane jako pierwsze? Kto się najbardziej przyczyni do rozwoju miasta przed jego oficjalnym otwarciem, pozostając w dobrych stosunkach z burmistrzynią?

Witajcie w Nowym Las Vegas!

# PRZYGOTOWANIE GRY

1. Weźcie coś do pisania i wyrwijcie po 2 arkusze z notesu punktacji dla każdego gracza: jeden z planem miasta i drugi z punktacją.
2. Wylosujcie po 1 karcie projektu w kolorze różowym , fioletowym i żółtym . Umieśćcie je stroną z napisem „Approved” do dołu. (Pozostałe karty projektów odłóżcie do pudełka).
3. Potasujcie karty kasyn. Podzielcie je na 3 równe stosy (po 27 kart w każdym) i połóżcie obok siebie awersami do góry.

WSKAZÓWKA

Aby szybciej zrozumieć zasady gry, podczas pierwszej rozgrywki nie wykopujcie dołków (zob. „Dołki” str. 9) i nie stosujcie poniższej zasady dotyczącej banku.

Jeśli wylosujecie kartę żółtego projektu z symbolem dołka, po prostu wymieńcie ją na inną kartę projektu.

Każdy zaczyna pierwszą rozgrywkę z 3 plikami banknotów w sejfie. Zakreślcie 2 dodatkowe pliki banknotów w swoich sejfach (zob. „Sejf” str. 11).

4. W tajemnicy przed innymi graczami zdecydujcie, czy bierzecie kredyt, dzięki któremu zyskacie dodatkowe pliki banknotów w sejfie.

- ★ Jeśli zdecydujecie się na kredyt, zakreślcie symbol 4 plików banknotów w prawym górnym rogu swojego arkusza punktacji.
- ★ Jeśli nie chcecie brać kredytu, zakreślcie symbol przekreślonego pliku banknotów .

Aby Wasza decyzja pozostała tajemnicą, zegnijcie róg arkusza.

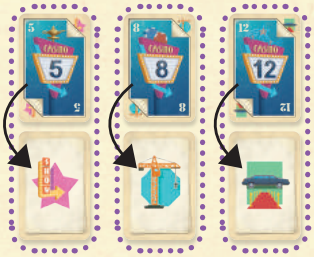
Na koniec gry wszyscy odegniecie rogi – od Waszych decyzji podjętych na początku gry będzie zależała wysokość kredytu, którego bank udzieli każdemu z graczy (zob. „Sejf” str. 11).

1
2
3
4

# PRZEBIEG ROZGRYWKI

## 1. Odwrócenie 3 kart kasyn

Na początku każdej rundy odwróćcie wierzchnią kartę z każdego stosu kart projektów i połóżcie ją obok danego stosu stroną z efektem do góry, tworząc w ten sposób 3 kombinacje typu numer kasyna + efekt.




Dzięki tym kombinacjom będziecie wpisywać na swoje arkusze różne efekty. Odwrócone karty tworzą 3 osobne stosy kart odrzuconych.

## 2. Wybranie 1 z 3 kombinacji (numer + efekt)

Rozgrywacie swoje tury jednocześnie. Każdy wybiera 1 z 3 odsłoniętych kombinacji.
Kilka osób może wybrać tę samą kombinację.

## 3. Otwarcie kasyna (obowiązkowe)

Każdy musi otworzyć kasyno, wpisując numer z wybranej kombinacji na rysunek kasyna na swoim planie miasta. Można wybrać dowolne kasyno z 4 ulic.
Numer musi być wpisany na wybudowane kasyno (tzn. kasyno bez dźwigu albo z zamazanym dźwigiem – zob. „Budowa" str. 8), które jeszcze nie ma numeru. Numery na każdej ulicy muszą być ustawione w kolejności rosnącej od lewej do prawej.

Nie można wpisać 2 razy tego samego numeru na tej samej ulicy. (Ta zasada nie dotyczy akcji bonusowej rozbudowy kasyna – zob. str. 10).

WSKAZÓWKA

Kasyna nie muszą być otwierane po kolei. Między 2 otwartymi kasynami możesz zostawić tyle wolnych miejsc, ile chcesz. Możesz otworzyć kasyna później, ale musisz pamiętać, żeby numerować je w rosnącej kolejności.
Co więcej, możesz opuścić niektóre numery (na przykład wpisać 8 po 6).

Jeśli nie możesz wpisać numeru, ponieważ złamałbyś zasady wpisywania, zaznacz 2 pola na torze otwarcia na swoim arkuszu – w tej rundzie nie możesz już zrobić nic więcej.

## 4. Rozpatrzenie efektu (opcjonalne)

Jeśli otworzyłeś kasyno, możesz rozpatrzyć efekt przypisany do numeru z wybranej wcześniej kombinacji.

Uwaga! Rozpatrzenie efektu jest zawsze opcjonalne.

Gdy wszyscy otworzą wybrane kasyna i rozpatrzą ich efekty (opcjonalnie), rozpoczyna się nowa runda. Odsłaniacie nowe karty z 3 stosów kart kasyn.

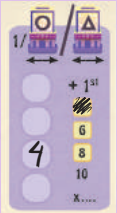
Jeśli zabraknie kart, należy potasować karty ze stosu kart odrzuconych i stworzyć nowe stosy.

# ULICE

Aby przynieść szczęście przyszłym klientom kasyn, spróbuj otwierać kasyna tak, aby utworzyć ciąg numerów parzystych albo nieparzystych.

Na koniec gry zdobędziesz punkty za najdłuższy ciąg kasyn z numerami parzystymi albo nieparzystymi na każdej z ulic (dla każdej ulicy wybierasz ten ciąg, który jest dłuższy).

PRZYKŁAD




Na trzeciej ulicy tego gracza najdłuższy jest ciąg numerów parzystych, który składa się z 4 kasyn, więc gracz zdobywa za tę ulicę 4 punkty. Jeśli okaże się, że w porównaniu z innymi graczami jego ciąg numerów dla danej ulicy jest najdłuższy, zdobędzie dodatkowo 6 punktów.

WSKAZÓWKA

Kasyno w budowie (z dźwigiem) nie przerywa ciągu numerów, dopóki nie zostanie wybudowane. Jeśli kasyno zostanie wybudowane, ale nie zostanie otwarte (ponumerowane), przerywa ciągłość numeracji.

Korzystając z akcji bonusowych szybkiego otwarcia albo rozbudowy kasyna, możesz stworzyć ciąg numerów 0-2-4-6 albo 5-5-7 (zob. „Akcje bonusowe” str. 10).

# HOTELE

Aby wybudować hotel na dole alei, wszystkie kasyna przy tej alei muszą być otwarte (muszą mieć wpisane numery).

**Uwaga!** Pamiętaj, że przed wybudowaniem hotelu musisz także dokończyć budowę kasyna przy danej alei, a następnie je otworzyć (zob. „Budowa” str. 8).

kasyno w budowie — wybudowane kasyna — otwarte kasyna

Pierwszy gracz, który wybuduje hotel przy danej alei, ogłasza to wszystkim i zakreśla cały symbol hotelu (duży hotel). Jeśli w tej samej rundzie kilku graczy buduje hotel przy tej samej alei, każdy z nich zakreśla cały symbol hotelu.

Pozostali gracze muszą zamazać górne piętra tego hotelu. Jeśli w kolejnych rundach go wybudują, zakreślą tylko dolną część symbolu (mały hotel).

Na koniec gry w zależności od liczby dużych i małych hoteli, które udało Ci się zakreślić, i wprowadzonych ulepszeń otrzymasz określoną liczbę punktów (zob. „Ulepszenie” str. 8).

# EFEKTY KART

## Budowa

Zakończ konstrukcję 1 kasyna w budowie na dowolnej ulicy. Aby to zrobić, potrzebujesz pożyczki.

Zamaż dźwig i zakreśl symbol pożyczki.

Gdy tylko otworzysz wybudowane kasyno (wpisując numer), spłacisz zaciągniętą pożyczkę (zamaż jej symbol). Jeśli jednak do końca gry nie otworzysz kasyna, będziesz musiał spłacić pożyczkę pieniędzmi z własnego sejfu, zamazując w nim po 1 symbolu pliku banknotów za każdą zakreśloną pożyczkę.

Uwaga! Musisz otworzyć kasyno, zanim rozpatrzysz efekt karty budowy. Nie możesz wybudować kasyna, a następnie w tej samej rundzie go otworzyć, korzystając z numeru przypisanego do karty budowy.

## Ulepszenie

Zwiększ liczbę punktów, które zdobędziesz na koniec gry.

Zamaż 1 dowolne żółte pole na swoim arkuszu punktacji.

Możesz na przykład zamazać pole **10/5/2** w kolumnie otwarcia albo inne dowolne żółte pole w kolumnach z hotelami, ulicami, dołkami albo limuzyną.

Uwaga! Musisz zamazywać żółte pola po kolei od góry do dołu.

## Pokaz

Zorganizuj pokaz w swoim kasynie, wpisując numer przypisany do karty pokazu na rysunek kasyna z gwiazdką.

Zakreśl gwiazdkę nad kasynem, które otworzyłeś, a następnie wybierz 1 z 2 kolumn z pokazami i zamaż w niej pierwsze wolne pole od góry.

Gdy zamażesz pierwsze pole w kolumnie, zakreśl 2 symbole pożyczki znajdujące się w tej kolumnie.

Gdy podczas rozgrywki zamażesz pole znajdujące się obok symbolu pożyczki, natychmiast spłacasz tę pożyczkę – zamaż jej symbol. Na koniec gry za każdy zakreślony niezamazany symbol pożyczki będziesz musiał zamazać po 1 symbolu pliku banknotów w swoim sejfie.

Wskazówka. Możesz otworzyć kasyno z gwiazdką kombinacją bez karty pokazu, ale musisz wtedy zamazać gwiazdkę. Możesz także otworzyć kasyno bez gwiazdki kombinacją z kartą pokazu, ale nie możesz skorzystać z jej efektu.

## Otwarcie

Przypodobaj się burmistrzyni, uczestnicząc w procesie otwierania miasta. Zaznacz 1 pole na torze otwarcia (od lewej do prawej). Rozpoczynasz grę z 3 zaznaczonymi polami.

**Uwaga!**

Jeśli zaznaczysz ostatnie pole (za nożyczkami) na torze otwarcia, gra się kończy.

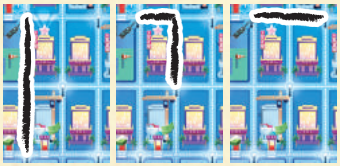
Dzięki zaangażowaniu w otwieranie miasta otrzymasz od burmistrzyni bonusowe akcje podczas rozgrywki (zob. „Akcje bonusowe” str. 10).

Poza tym osoba, która najbardziej pomogła w przygotowaniach do otwarcia miasta, zdobędzie nagrodę. Natomiast ta, która zaangażowała się najmniej, będzie musiała spłacić zaciągniętą pożyczkę (zob. „Koniec gry” str. 11).

## Limuzyna

Zabierz na przejażdżkę limuzyną bogatych klientów kasyn.

Przejażdżka zaczyna się na skrzyżowaniu z sygnalizacją świetlną, które znajduje się przy wyjeździe z parkingu obok lotniska, i musi się skończyć dokładnie w tym samym miejscu.



Aby rozpocząć albo kontynuować przejażdżkę, narysuj 1 prostą linię. Linia musi biec wzdłuż ulicy lub alei od jednej lampy ulicznej do drugiej.

Poza tym linia musi być prosta i nie może się rozwidlać. Limuzyna nie może wrócić na zamalowany odcinek trasy, ale może może przeciąć prostopadle swoją trasę. Gdy limuzyna dotrze do miejsca, z którego ruszała, przejażdżka się kończy – limuzyna nie wyjedzie już w kolejną podróż.

Gdy limuzyna przejedzie przed specjalnym kasynem z czerwonym dywanem (kasyno dla VIP-ów, kasyno mafii, kasyno dla bogaczy), zakreśl odpowiedni symbol przed tym kasynem. Jeśli na koniec gry to kasyno jest otwarte, w zależności od zakreślonego symbolu zdobędziesz punkty albo zakreślisz plik banknotów w swoim sejfie.

**Uwaga!** Jeśli Twoja limuzyna nie zdąży wrócić na skrzyżowanie z sygnalizacją świetlną przy lotnisku przed końcem gry, stracisz punkty (zob. „Koniec gry” str. 11).

## DOŁKI

Gdy otwierasz pierwsze kasyno na pierwszej ulicy od góry, wykop dołek, zakreślając symbol dołka pod chorągiewką.

Aby kontynuować budowę pola golfowego, każde następne kasyno, które otworzysz przy tej ulicy, musi przylegać do już otwartego kasyna. Pamiętaj, aby zakreślać symbole dołka znajdujące się nad nowo otwartym kasynem.

**Uwaga!** Jeśli otworzysz na tej ulicy kasyno, które nie przylega do kasyna z polem golfowym, nie będziesz mógł rozbudowywać pola golfowego w tym kierunku. W takim przypadku zamaż wszystkie symbole dołka za ostatnim zakreślonym symbolem aż do końca ulicy w kierunku nowo otwartego kasyna.

Dołki zapewnią Ci określoną liczbę punktów w zależności od rodzaju (**PAR 3**, **PAR 4** albo **PAR 5**).

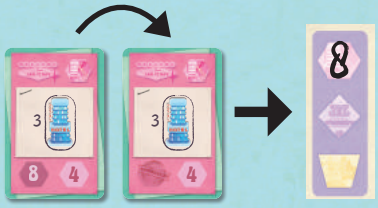
# PROJEKTY

Karty projektów to postawione przez władze miasta cele, które staracie się zrealizować podczas gry.

Pierwsza osoba, której w trakcie tej samej rundy uda się spełnić wszystkie warunki przedstawione na 1 z 3 kart projektów, natychmiast zdobywa punkty.

W odpowiednie pole (z symbolem , , albo ) w kolumnie z projektami na arkuszu punktacji architekt wpisuje większą liczbę punktów, która widnieje na awersie karty projektu, a następnie odwraca tę kartę na stronę z napisem „Approved".

Za każdą z 3 kart każdy z architektów może otrzymać punkty tylko raz. Jeśli gracz, który zrealizował projekt, w dalszej części rozgrywki przestanie spełniać warunki realizacji projektu, mimo to zatrzymuje przyznane punkty.




Każdy kolejny gracz, który spełni cel z karty projektu, otrzymuje wskazaną na karcie mniejszą liczbę punktów.

Opis kart projektów i przedstawionych na nich celów znajduje się na końcu instrukcji (zob. „Opis projektów" str. 14).

Osoba, która jako pierwsza osiągnie cel z dowolnej karty projektów, może, jeśli chce, przetasować wszystkie 81 kart kasyn i uformować z nich 3 nowe stosy.

# AKCJE BONUSOWE

Angażując się w proces otwarcia miasta, będziecie mogli korzystać z 3 rodzajów akcji bonusowych przyznawanych przez burmistrzynię: darmowej akcji, szybkiego otwarcia i rozbudowy kasyna.

**Uwaga!** Możesz skorzystać tylko z 1 akcji bonusowej na rundę.

Aby to zrobić, w dowolnym momencie rundy zakreśl grupę zaznaczonych pól na torze otwarcia. Grupy są wyznaczone przez odpowiednie komórki na torze otwarcia.

Przypomnienie. Jeśli nie możesz wpisać numeru z żadnej karty kasyna, zaznaczasz 2 pola na torze otwarcia i nie możesz w tej rundzie skorzystać z żadnego efektu ani akcji dodatkowej.

★ Szybkie Otwarcie. Możesz zmniejszyć albo zwiększyć o 1 albo o 2 numer kasyna, które chcesz otworzyć, dzięki czemu możesz wpisać numery od 0 (numer parzysty) do 17.

★ Darmowa Akcja. Możesz skorzystać z 1 z 5 dostępnych efektów zamiast korzystać z efektu z wybranej kombinacji numer kasyna + efekt.

★ Rozbudowa Kasyna. Możesz otworzyć drugie kasyno w tej samej rundzie. Musi to być wybudowane kasyno i musi przylegać z lewej albo z prawej strony do już otwartego kasyna. To kasyno będzie miało dokładnie taki sam numer jak kasyno, do którego przylega.

Jeśli skorzystałeś z akcji bonusowej rozbudowy kasyna, zakreśl symbol pożyczki znajdujący się nad grupą zaznaczonych pól. Na koniec gry musisz spłacić tę pożyczkę, zamazując symbol pliku banknotów w sejfie. Jeśli wybierzesz daną grupę, aby skorzystać z akcji bonusowej innego rodzaju niż rozbudowa kasyna, zamaż symbol pożyczki nad tą grupą

# KONIEC GRY

Gra się kończy, jeśli wystąpi choć 1 z poniższych sytuacji:

★ Ktoś z Was zaznaczył ostatnie pole na torze otwarcia.

★ Ktoś z Was osiągnął cele ze wszystkich 3 kart projektów.

★ Ktoś z Was otworzył wszystkie wybudowane kasyna na wszystkich swoich 4 ulicach (kasyna w budowie nie są brane pod uwagę).

Na koniec gry każdy dodaje punkty z każdej kolumny na arkuszu punktacji. Osoba z największą liczbą punktów wygrywa. W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących, który ma najwięcej hoteli. Jeśli remis będzie się nadal utrzymywał, wygrywa gracz z największą liczbą dużych hoteli. Jeśli nadal nie będziecie mogli wyłonić zwycięzcy, zagrajcie w *Welcome to... Nowe Las Vegas* jeszcze raz.

**Projekty** Dodaj punkty za projekty, które zrealizowałeś.

**Otwarcie** Każdy z Was liczy swoje zaznaczone pola na torze otwarcia, które nie zostały zakreślone i wykorzystane do akcji bonusowych. W zależności od zajmowanego miejsca zdobywasz punkty, które są widoczne w pierwszym niezamazanym polu na Twoim arkuszu punktacji. Osoba z największą liczbą zaznaczonych niezakreślonych pól zdobywa 10 albo 15 punktów. Druga w kolejności zdobywa 5 albo 8 punktów, a trzecia – 2 albo 0 punktów. Remisy są współdzielone. Jeśli jesteś ostatni, musisz także zakreślić symbol pożyczki w kolumnie z otwarciem.

**Pokazy** Zdobywasz tyle punktów, ile wynosi najmniejsza niezaznaczona wartość w każdej z kolumn z pokazami.

**Hotele** Wpisz liczbę dużych i małych hoteli, które wybudowałeś, a następnie pomnóż ją przez odpowiednią wartość ulepszenia w każdej kolumnie (najmniejsza niezaznaczona wartość).

**Ulice** Zdobywasz punkty w zależności od tego, ile numerów obejmuje najdłuższy ciąg parzystych albo nieparzystych numerów kasyn na każdej z Twoich ulic. Kasyno w budowie nie przerywa ciągu numerów. Ponadto za każdą ulicę, na której to Ty masz najdłuższy ciąg, zdobywasz dodatkowe punkty (najmniejsza niezamazana wartość ulepszenia). Remisy są współdzielone.

**Dołki** Wpisz liczbę dołków każdego rodzaju (**PAR 3**, **PAR 4** albo **PAR 5**), a następnie pomnóż ją przez odpowiednią wartość ulepszenia w każdej kolumnie (najmniejsza niezamazana wartość).

**Limuzyna** Wpisz liczbę otwartych kasyn dla VIP-ów i kasyn dla bogaczy (z czerwonymi dywanami), które znalazły się na trasie limuzyny, a następnie pomnóż ją przez odpowiednią wartość ulepszenia w każdej kolumnie (najmniejsza niezamazana wartość). Za każde otwarte kasyno mafii (z czerwonym dywanem), przed którym przejechała limuzyna, zakreśl 1 symbol pliku banknotów w swoim sejfie.

Wpisz także najmniejszą liczbę odcinków trasy, których brakuje Ci, aby skończyć przejażdżkę limuzyną, a następnie pomnóż ją przez pierwszą niezamazaną ujemną wartość.

**Sejf** Odegnijcie rogi swoich arkuszy, aby ujawnić Wasze decyzje o kredytach z banku.

★ Jeśli więcej niż połowa z Was zakreśliła symbol kredytu, każdy gracz zakreśla 4 dodatkowe pliki banknotów w swoim sejfie.

★ Jeśli połowa albo więcej niż połowa z Was zaznaczyła, że nie chce wziąć kredytu, każdy gracz zakreśla 2 dodatkowe pliki banknotów w swoim sejfie.

★ Jeśli jednak nikt nie zdecydował się na pożyczkę, nie zakreślajcie żadnych plików banknotów w swoich sejfach.

Następnie zamażcie 1 plik banknotów za każdy symbol pożyczki, którego nie zamazaliście na swoich 2 arkuszach. Jeśli masz wystarczającą liczbę plików banknotów, aby pokryć zaciągnięte pożyczki, zamaż pole z karą -20 punktów. Jeśli jednak nie masz wystarczającej liczby plików banknotów, musisz uwzględnić karę -20 punktów.

# WARIANT 1-OSOBOWY

TRYB SOLO ALEXISA

Twoim przeciwnikiem jest przedsiębiorstwo ACME (Alexis Casinos & Mafia Enterprise), którego architekci mają układy z organizacjami przestępczymi i politykami. Bądź ostrożny! Możesz skończyć 6 stóp pod ziemią na jakiejś odludnej pustyni. Obowiązują Cię zasady z wariantu podstawowego z poniższymi zmianami. Powodzenia!

## Przygotowanie gry

★ Wybierz 1 kartę architekta z ACME (liczba w lewym górnym rogu wskazuje stopień trudności).

★ Wylosuj 3 karty projektów i umieść je stroną z napisem „Approved" do dołu.

★ Weź arkusz z planem miasta i arkusz punktacji. Przedziel wszystkie pola punktacji na arkuszu punktacji na 2 części, rysując w każdym z nich poziomą linię. Swoje punkty wpisujesz nad linią, a punkty zdobyte przez architekta z ACME pod nią.

★ Potasuj wszystkie karty kasyn i uformuj z nich 2 równe stosy. Do 1 ze stosów wtasuj 3 karty zatwierdzenia. Następnie umieść ten stos pod stosem bez dodatkowych kart. Tak uformowany stos połóż stroną z efektami do góry.

★ Zdecyduj, czy chcesz wziąć kredyt. Następnie wylosuj 1 kartę kasyna i połóż ją pod swoim arkuszem punktacji bez podglądania numeru. Na koniec gry numer na tej karcie wskaże, jaką decyzję na temat kredytu podjął architekt z ACME.

## Przebieg rozgrywki

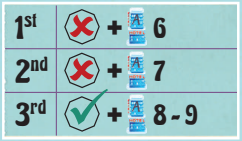
W każdej rundzie dobierz 3 karty kasyn. Wybierz i użyj 2 z nich – wpisz numer z jednej i rozpatrz efekt drugiej. Następnie odłóż te karty na stos kart odrzuconych, a trzecią niewykorzystaną kartę połóż stroną z efektem do góry na stosie architekta z ACME.

W ten sposób utworzysz stos kart kasyn, dzięki którym przedsiębiorstwo ACME będzie mogło otwierać swoje kasyna. Nie możesz tasować tych kart, ale w każdej chwili możesz je podejrzeć.

Jeśli w danej rundzie nie możesz zbudować żadnego kasyna, zaznacz 2 pola na torze otwarcia i połóż 1 kartę kasyna na stos architekta z ACME (2 pozostałe odrzuć).

Gdy dobierzesz kartę zatwierdzenia, usuń ją z gry i dobierz nową kartę kasyna. Na koniec rundy sprawdź kartę architekta z ACME. Znajdziesz na niej następujące informacje:

- czy architekt ACME zrealizował projekt wskazany przez kartę zatwierdzenia;
- numery hoteli, które ACME próbuje wybudować przed Tobą.




Jeśli architekt z ACME zrealizował projekt, wpisz punkty w odpowiednim miejscu na arkuszu punktacji. Jeśli architekt z ACME zrealizuje projekt przed Tobą, odwróć kartę projektu na stronę z napisem „Approved".

**Przykład**

Karty projektów zatwierdzenia pojawiły się w takiej kolejności: , , .

- 1 karta. Architekt z ACME nie zrealizował projektu i buduje hotel przy 6. alei.
- 2 karta. Architekt z ACME nie zrealizował projektu i buduje hotel przy 7. alei.
- 3 karta. Architekt z ACME zrealizował projekt i buduje hotele przy 8. i 9. alei.

Gdy architekt z ACME wybuduje hotel, wpisz literkę A na górne piętra tego hotelu. Możesz wybudować ten sam hotel w tej samej rundzie. Jeśli jednak architekt z ACME wybudował

ten hotel przed Tobą, możesz wybudować tylko mały hotel. Za to jeśli Ty wybudowałeś hotel przed architektem z ACME, nie może wybudować żadnego hotelu, ponieważ ACME stawia tylko duże hotele. ACME nie realizuje projektów związanych z budową hoteli w taki sam sposób jak gracz.

***Uwaga!*** Gdy gracz (Ty albo architekt z ACME) zdobędzie punkty za pierwszy zrealizowany projekt, MUSISZ wtasować karty ze stosu kart odrzuconych do pozostałych kart kasyn.
Gdy stos kart kasyn się wyczerpie, musisz stworzyć nowy ze swoich odrzuconych kart.

## Koniec gry

Gra się kończy, gdy będzie miała miejsce 1 z 3 sytuacji opisanych w standardowych zasadach gry. Gra dobiega końca również wtedy, gdy architekt z ACME zrealizuje wszystkie 3 karty projektów.

Aby policzyć punkty architekta z ACME, weź jego stos kart kasyn (nie tasuj ich).
ACME zdobywa punkty w każdej kolumnie na arkuszu punktacji. Liczbę punktów wyznacza karta architekta – każda kolumna ma wartość podstawową i wartość ulepszoną. Od liczby kart ulepszeń w stosie kart ACME zależy, które wartości należy wziąć pod uwagę.
Na dole karty architekta są progi dla kolejnych kolumn. Policz karty ulepszeń, aby ustalić, które progi zostały osiągnięte. W przypadku kolumn z osiągniętym progiem używa się wartości ulepszonych, a dla reszty wartości podstawowych.

Otwarcie. Porównaj liczbę zaznaczonych pól na torze otwarcia, których nie zakreśliłeś, z liczbą kart otwarcia architekta z ACME, aby się dowiedzieć, czy jesteś pierwszy czy drugi i ile punktów zdobyłeś. Jeśli jesteś drugi, zakreśl symbol pożyczki. Architekt z ACME nie zdobywa punktów i nie otrzymuje pożyczki bez względu na zajmowane miejsce. Za każdą kartę otwarcia otrzymuje tyle punktów, ile wynosi wartość (podstawowa albo ulepszenia) na karcie architekta.

Pokazy. Za każdą kartę pokazu architekt z ACME zdobywa tyle punktów, ile wynosi wartość (podstawowa albo ulepszenia) na karcie architekta.

Hotele. Za każdy wybudowany hotel (z A) architekt z ACME zdobywa tyle punktów, ile wynosi wartość (podstawowa albo ulepszenia) na karcie architekta.

Ulice. Policz wszystkie karty budowy, a następnie dodaj albo odejmij wartość, która widnieje na symbolu dźwigu. Wynik (który nie może być mniejszy od 1) wskazuje na długość najdłuższego ciągu kasyn z numerami parzystymi albo nieparzystymi, które otworzył architekt z ACME na każdej ze swoich ulic. Architekt zdobywa taką samą liczbę punktów za każdą ulicę. Ponadto za każdą ulicę z ciągiem numerów dłuższym od Twojego architekt z ACME zdobywa tyle punktów, ile wynosi wartość (podstawowa albo ulepszenia) na karcie architekta.

Dołki. Architekt z ACME otwiera 1 dołek za każdą kartę, której efekt powtarza się z efektem poprzedniej karty. Jeśli na przykład w jego stosie kart kasyn znajdują się 3 karty z tym samym efektem jedna po drugiej, wykopuje 2 dołki. Za każdy wykopany dołek architekt z ACME zdobywa tyle punktów, ile wynosi wartość (podstawowa albo ulepszenia) na karcie architekta.

Limuzyna. Za każdą kartę limuzyny architekt z ACME zdobywa tyle punktów, ile wynosi wartość (podstawowa albo ulepszenia) na karcie architekta.

Sejf. Odkryj kartę, którą schowałeś pod swój arkusz punktacji na początku gry, aby dowiedzieć się, ile plików banknotów otrzymujesz. Jeśli numer na karcie jest równy albo wyższy od wartości na karcie architekta z ACME, to zdecydował się na wzięcie kredytu. Przedsiębiorstwo ACME ma nieograniczone środki, ale i tak możesz je doprowadzić do ruiny. Jeśli Ty i architekt z ACME nie zdecydowaliście się na wzięcie kredytu, architekt otrzymuje tyle punktów ujemnych, ile wskazuje numer na karcie, którą odłożyłeś pod swój arkusz punktacji na początku gry.

# OPIS PROJEKTÓW

## Hotele i otwarcie

Musisz wybudować 3 duże hotele.

Musisz wybudować 5 małych hoteli.

Musisz wybudować 7 dowolnych hoteli (dużych lub małych).

Musisz wybudować 2 duże hotele sąsiadujące ze sobą.

Musisz wybudować 4 dowolne hotele sąsiadujące ze sobą.

Musisz wybudować po 1 dowolnym hotelu przy pierwszej i jedenastej alei.

Musisz mieć 10 niewykorzystanych zaznaczonych pól na swoim torze otwarcia. Możesz skorzystać z tych pól po zrealizowaniu celu (pamiętaj, że możesz wykonać tylko 1 akcję bonusową na rundę).

## Ulice i limuzyna

Kasyna, które dzięki akcji bonusowej rozbudowy kasyna mają taki sam numer, wliczają się do ciągu numerów, a kasyna w budowie nie przerywają tego ciągu.

Musisz mieć ciąg 6 kasyn z parzystymi numerami przy jednej ulicy.

Musisz mieć ciąg 7 kasyn z nieparzystymi numerami przy jednej ulicy.

Musisz mieć 2 ciągi po 4 kasyna z nieparzystymi numerami. Mogą się znajdować przy tej samej ulicy, ale nie muszą.

Musisz mieć 1 ciąg 5 kasyn z parzystymi numerami, który znajduje się na początku albo na końcu ulicy. Kasyna w budowie nie przerywają ciągu. Możesz zrealizować ten cel, nawet jeśli będziesz miał kasyno w budowie na początku albo końcu ulicy.

Musisz otworzyć wszystkie kasyna przy 2 ulicach, wyłączając kasyna w budowie.

Musisz tak poprowadzić trasę limuzyny, aby przejechała przed specjalnym kasynem (z czerwonym dywanem) każdego rodzaju (kasyno mafii, kasyno dla bogaczy i kasyno dla VIP-ów). Nie musisz otwierać tych kasyn, aby zrealizować ten cel.

Musisz tak poprowadzić trasę limuzyny, aby przejechała przed specjalnym kasynem (z czerwonym dywanem) przy każdej z 4 Twoich ulic. Nie musisz otwierać tych kasyn, aby zrealizować ten cel.

## Budowa, pokazy i pole golfowe

Musisz wybudować i otworzyć kasyno w budowie przy pierwszej i jedenastej alei.

Musisz wybudować i otworzyć wszystkie kasyna w budowie przy 2 ulicach.

Musisz wybudować i otworzyć wszystkie kasyna w budowie przy 4 ulicach.

Musisz wybudować i otworzyć wszystkie kasyna w budowie oraz otworzyć wszystkie kasyna z pokazami przy tej samej ulicy.

Musisz zamazać pierwsze 3 pola w obu kolumnach z pokazami na arkuszu punktacji.

Musisz otworzyć wszystkie kasyna z pokazami i otworzyć wszystkie dołki przy pierwszej górnej ulicy.

Musisz otworzyć wszystkie dołki z symbolem **PAR 4**.

## TWÓRCY

Projekt gry: **Benoit TURPIN**
Projekt wariantu 1-osobowego: **Alexis ALLARD**
Ilustracje i projekt graficzny: **Anne HEIDSIECK**
Rozwój produktu: **BLUE COCKER**
Tłumaczenie: **Katarzyna KASZOREK**
Redakcja i opracowanie: **zespół REBEL**

## Podziękowania

Niebieski pies z wdzięcznością liże po twarzy Andréego Francesa, Brunona Descha, Matthieu Halfena, Jeana-Emmanuela Gilberta, Michela Schoenackera, Alaina Blaizeau, Nathalie Geoffrin i Renauda Challiata.

Benoit Turpin dziękuje wszystkim graczom, którzy odkryli i pokochali grę *Welcome to… Miasteczko marzeń* i bez których nie zaprojektowałby dodatków i tego sequela. Dziękuje także wszystkim ludziom związanym z przemysłem gier planszowych, którzy z wielką radością przyjęli go w swoje szeregi i nalegali, aby więcej czasu i energii poświęcił na swoje hobby. Ponadto dziękuje Virginie, bez której nic by się nie udało, chociaż wciąż mielibyśmy *Myrmes*…

Alexis Allard dziękuje Benoit za „flop", Anne za „turn" i Alainowi za „river".

Producent: **Blue Cocker Games**
209 avenue de Castres 31500 Toulouse – Francja
**www.bluecocker.com**

© BLUE COCKER GAMES 2019
WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE.
BLUE COCKER JEST POSIADACZEM WYŁĄCZNEJ LICENCJI.

Importer/Dystrybucja w Polsce:
**Rebel Sp. z o.o.**
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polska
wydawnictwo@rebel.pl www.wydawnictworebel.pl

## Przykład rozgrywki 2-osobowej

Projekty. Mateusz zrealizował 2 projekty: różowy przed swoim przeciwnikiem, a żółty – po nim. W ten sposób zdobywa 6 + 12 = 18 punktów.

Otwarcie. Mateusz ma mniej zaznaczonych niezakreślonych pól na torze otwarcia niż jego przeciwnik. Zajmuje drugie miejsce i zdobywa 8 punktów. Jako że jest to rozgrywka 2-osobowa, jest także ostatni – zakreśla więc symbol pożyczki.

Pokazy. Za pokazy Mateusz zdobywa 28 punktów i 9 punktów. Mógł zaznaczyć ostatni symbol pożyczki, korzystając z efektu karty pokazu. Jednak nie skorzystał z okazji.

Hotele. Mateusz zbudował 3 duże hotele przed swoim przeciwnikiem i 4 małe hotele po nim. Zdobywa 9 punktów i 4 punkty.

Ulice. Mateusz stworzył następujące najdłuższe ciągi numerów na każdej z ulic: 4 kasyna z numerami nieparzystymi (5-7-9-11) + 2 kasyna z numerami nieparzystymi (1-1) + 7 kasyn z numerami nieparzystymi (1-5-5-7-9-11-15) + 4 kasyna z numerami parzystymi (0-4-6-8) = 17 punktów. Ciąg numerów, który stworzył na trzeciej ulicy, jest dłuższy niż ciąg stworzony przez jego przeciwnika. Zdobywa 8 dodatkowych punktów.

Dołki. Na pierwszej ulicy Mateusz najpierw otworzył kasyno z numerem 11, następnie z 13, a potem z 12. W ten sposób stracił możliwość otwierania dołków po prawej stronie kasyna z numerem 11. Zdobywa jednak 3 + 4 + 10 punktów za pozostałe dołki.

Limuzyna. Limuzyna przejechała przed 1 kasynem dla VIP-ów i 1 kasynem dla bogaczy, więc Mateusz zdobywa po 3 punkty za każde kasyno. Poza tym limuzyna przejechała także przed kasynem mafii, więc Mateusz zakreślił 1 plik banknotów w swoim sejfie. Nie zdążył jednak narysować 2 odcinków trasy, aby zakończyć przejażdżkę w miejscu jej rozpoczęcia, więc traci 12 punktów.

Sejf. Mateusz chciał wziąć pożyczkę, ale jego przeciwnik się na to nie zdecydował. W związku z tym oboje otrzymują po 2 pliki banknotów. Mateusz ma 4 pliki banknotów (1 zdobył na początku + 1 za limuzynę + 2 z banku). Zakreślił jednak 5 symboli pożyczek (1 za wybudowane i nieotwarte kasyno + 2 za akcję bonusową rozbudowy kasyna na torze otwarcia + 1 za brak zaangażowania w otwarcie + 1 za kasyno z pokazem). Mateusz nie może spłacić wszystkich pożyczek, więc traci 20 punktów!

Suma. 92 punkty. Na pewno ugrasz więcej!