



CE

Made by Jumbo International,
P.O. Box 1729,
1000 BS Amsterdam, NL
www.jumbo.nl
www.jumbo-spiele.de

© 2000 Cut and Run Productions Ltd.



00510



CASH & RUN

SPELREGELS
SPIELREGELN
RÈGLES DU JEU



00510



INHOUD:

- Speelbord
- 6 Pionnen
- Roulette
- Casino fiches
- Speelkaarten
- 25 Blufkaarten
- 15 Casinokaarten
- 2 Dobbelstenen



4 casino's met het roulettelymbol



3 blauwe casino's Montreal, Las Vegas, Atlantic City



CASH & RUN

SPEL IN 'T KORT:

De spelers moeten een combinatie van casino's in hun bezit krijgen. Casino's kun je op twee manieren verkrijgen. Als ze nog 'vrij' zijn, koop je ze van de bank. Als ze in het bezit zijn van een andere speler, moet je de eigenaar zien blut te spelen met een gokspelletje. Gewoon een kwestie van meer geld inzetten dan de eigenaar heeft, geluk hebben en handig omgaan met de blufkaarten. Een speler die de juiste combinatie aan casino's in bezit heeft, moet nog een complete ronde op het bord afleggen. Natuurlijk zullen de andere spelers hun uiterste best doen hem tijdens die ronde een paar casino's afhandig te maken.

VOORBEREIDING:

Verwijder de jokers uit de speelkaarten en leg de speelkaarten en de blufkaarten gescheiden op een stapel 'dicht' naast het speelbord. Schud de casinokaarten goed. Zet de roulettetafel klaar. Kies een bankhouder. Deze speler beheert de casinofiches. Iedere speler ontvangt:

- 1 pion
- 2.000.000 aan casinofiches (in welke combinatie dan ook)
- 1 blufkaart (stapel wordt geschud en kaarten worden 'dicht' uitgedeeld)
- 2 casinokaarten (ook schudden en dicht uitdelen; je kunt met 1 casino beginnen, maar dan duurt het spel langer)

De spelers zetten hun pion op één van de casinovelden op het bord, waarvan ze net een casinokaart hebben gekregen. De overige casinokaarten worden 'open' neergelegd, zodat iedere speler kan zien welke casino's er nog te koop zijn.

DOEL VAN HET SPEL:

De eerste speler die een bepaalde combinatie casino's bezit EN daarmee een complete ronde op het bord aflegt, is de winnaar.

Waarom een combinatie van casino's moet voldoen, hangt af van het aantal spelers:

3 spelers

4 casino's met hetzelfde symbool (4 casino's met een roulette symbool of 4 casino's met een dobbelsteen of 4 casino's met een speelkaart)

4, 5 of 6 spelers

3 casino's met hetzelfde symbool (3 casino's met een roulette symbool of 3 met een dobbelsteen of 3 met een speelkaart) OF 3 casino's van dezelfde kleur (bijvoorbeeld 3 blauwe casino's)

HET SPELVERLOOP:

Wie het hoogste gooit, mag beginnen. Je gooit met twee dobbelstenen en verplaatst je pion in de richting van de wijzers van een klok. Op alle vakjes staat een nummer. Als je op een vakje komt, zoek je in het hoofdstuk hierna dat nummer op en doet wat er staat. Als je dubbel hebt gegooid, mag je nog een keer gooien. Op een aantal vakjes word je uitgenodigd een spel te spelen met de roulette. Als er een '0' wordt gedraaid dan moet er opnieuw gedraaid worden.

DE SPEELVAKKEN:

Met behulp van het cijfer in de binnenrand kun je de beschrijving van het speelveld makkelijk terugvinden in deze handleiding. Op de vakjes staat met behulp van symbolen uitgelegd wat er moet gebeuren. Na een paar keer spelen en in de handleiding nalezen wat er gebeuren moet, kun je het met behulp van deze symbolen wel af. Meestal word je op de speelvakken uitgenodigd een gokspel te spelen. O ja, rode symbolen op het speelbord betekenen betalen (of iets kopen); groen betekent ontvangen. Betalen moet altijd aan de pot in het midden van het speelbord.

1. CASH & RUN

Je mag naar een vakje naar keuze. Je kunt bijvoorbeeld naar een casino vakje waarvan het casino nog vrij is. Of je gaat naar het casino van een andere speler om hem blut te spelen. Of je kunt naar een blufvakje om een blufkaart te kopen. Maar.... Als je aan je Cash & Run slotronde bezig bent (zie verder), dan geldt het bovenstaande niet en dan gebeurt er voor jou niets.



2. CASINOVELDEN

Kom je op een casino, dat nog niet in het bezit is van een speler, dan kun je het kopen voor 100.000. Je betaalt aan de 'Pot' in het midden van het bord en je krijgt de casino-kaart als eigendomsbewijs.

Kom je op een casino, dat je zelf bezit, dan mag je nog een keer gooien.

Kom je op een casino, dat een andere speler al heeft gekocht, dan moet je een gokspel spelen met de eigenaar. Op het casinovakje staat aangegeven of het om een 'roulette casino', een 'dobbelsteen casino' of een 'speelkaarten casino' gaat. Je bepaalt zelf de inzet. Leg je fiches op het vakje met het spelletje van je keuze.

In de roulette casino's kies je uit de volgende drie spelletjes:

1. ROOD of ZWART - *Uitbetaling: x 1 + inleg*

De speler kiest een kleur en een speler draait aan de roulette.
Valt de gekozen kleur, dan win je.

2. TWAALF NUMMERS *Uitbetaling: x 2 + inleg*

De speler kiest de laagste, de middelste of de hoogste 12 nummers.
Vervolgens wordt er aan de roulette gedraaid.
Valt het nummer in jouw 12 nummers dan win je.

3. ZES NUMMERS *Uitbetaling: x 5 + inleg*

De speler kiest een van de groepjes van 6 nummers.
Vervolgens wordt er aan de roulette gedraaid.
Valt het nummer in jouw 6 nummers, win je.

In de dobbelsteen casino's worden de volgende drie spelletjes gespeeld:

1. EVEN of ONEVEN - *Uitbetaling: x 1 + inleg*

De speler kiest voor de even nummers of voor de oneven nummers en gooit vervolgens met één dobbelsteen.
Gooi je wat je hebt gekozen, dan win je.

2. TWEE NUMMERS *Uitbetaling: x 2 + inleg*

De speler kiest twee nummers van de dobbelsteen en gooit vervolgens één keer met één dobbelsteen. Gooi je een van de twee nummers, win je.

3. EEN NUMMER *Uitbetaling: x 5 + inleg*

De speler kiest een nummer van de dobbelsteen en gooit vervolgens één keer met één dobbelsteen.
Als je het gekozen nummer gooit, win je.

In de speelkaart casino's kies je uit de volgende drie spelletjes:

1. ROOD of ZWART - *Uitbetaling: x 1 + inleg*

De kaarten worden geschud, je kiest een kleur –rood of zwart– en trekt een kaart. Trek je de gekozen kleur dan win je, zo niet dan wint je tegenstander en ben je de inzet kwijt.

2. BOER, VROUW, KONING of AAS *Uitbetaling: x 2 + inleg*

De kaarten worden geschud en de speler wint als hij een van de genoemde kaarten trekt.

3. KLEUR *Uitbetaling: x 3 + inleg*

De kaarten worden geschud en de speler kiest harten, ruiten, schoppen of klaveren. Als de getrokken kaart daarmee overeenstemt, wint de speler.

Als je het spelletje wint, **dan behoud je je inzet** en de casino-eigenaar betaalt de inzet x 1, x 2 of x 5 (bij kaarten x3), afhankelijk van het spelletje dat je hebt gekozen. Als je verliest, ben je de inzet kwijt. Die is voor de casino-eigenaar.



De casino's waar roulette wordt gespeeld.
Leg je fiches op het vakje met het spelletje naar keuze.





TIP

Als je meer wint, dan de casino-eigenaar kan betalen, dan moet hij het casino waar je op bezoek bent veilen. Zie verderop hoe dat gaat. Als die speler met de opbrengst van de veiling zijn schuld nog steeds niet kan voldoen, dan moet hij nog een casino veilen, net zo lang tot dat zijn schuld is voldaan. Zie ook 'bankroet'. Een casino-eigenaar moet voordat je de inzet van het spelletje bepaalt, aangeven hoeveel geld hij bezit. Als hij immers meer uit moet betalen, dan hij bezit, dwing je hem tot het veilen van dit casino.

Maar let op! De verliezer van het gokspel kan een Bluff kaart spelen.....



3. BLUF

Kom je op een Bluff vak dan mag je een bluffkaart kopen. Ze kosten 100.000 en de fiches gaan in de pot in het midden van het bord. Jouw bluffkaarten mogen je medespelers absoluut niet zien.

Je mag maximaal drie bluffkaarten in bezit hebben. Kom je op een Bluffvak en je hebt al drie kaarten, dan kun je er toch één kopen, maar dan moet je er ook één afleggen. Die gaat onder op de stapel. Je doet dit natuurlijk om je hand te versterken.

De bluffkaarten zijn heel belangrijk. Je kunt er een verloren gokspel mee **over laten spelen**. Ook een verloren gokspel dat om een paar miljoen ging.

Zowel de casino-eigenaar als de uitdager kan een bluffkaart inzetten om een verloren spelletje opnieuw te laten spelen.

Bluff kaarten zijn geheel blanco of er staat een speelkaart, een dobbelsteen of een roulette op. Een bluffkaart werkt alleen als het symbool van het gespeelde gokspel op de kaart staat. Maar je kunt altijd bluffen, dat wil zeggen doen alsof het symbool van het gespeelde spelletje wel degelijk op jouw bluffkaart staat!

Het gaat zo:

Je hebt een spelletje (om veel geld) verloren. Je kiest een van je bluffkaarten en legt hem dicht neer voor de winnaar:

Als de winnaar de kaart accepteert, dat wil zeggen hij gelooft dat het juiste symbool op de kaart staat, dan spelen jullie het spelletje opnieuw voor dezelfde inzet. De bluffkaart gaat ongezien onderop de stapel.

Als je weer verliest kun je weer een bluffkaart spelen! Dit kun je blijven doen, totdat je er geen meer hebt.

Als de winnaar de kaart niet accepteert, draai je hem open. Staat het juiste symbool wel op de kaart, dan heb je het spelletje gewonnen. Jij krijgt uitbetaald en de kaart gaat onder op de stapel. Er mogen geen nieuwe bluffkaarten gespeeld worden.

Staat het juiste symbool NIET op de kaart (je hebt dus gebluft), dan heb je het spelletje verloren. Je moet betalen, de bluffkaart gaat onder op de stapel en er mag geen nieuwe bluffkaart worden gespeeld.

4A, 4B EN 4C: WIN DE POT

Alle betalingen, die gedaan worden voor de aanschaf van Casino's en Bluffkaarten en de betaling van 100.000 die je doet op vakje Overname (7) worden midden op het bord in de 'Pot' gelegd. De speler die op een vakje Win de Pot (4) komt, moet een **spelletje winnen en dan mag hij de hele pot hebben**.

Vakje 4A. Roulette: De speler kiest de laagste (1-12), de middelste (13-24) of de hoogste 12 nummers (25-36). De speler wint als het gedraaide nummer in de gekozen serie valt.

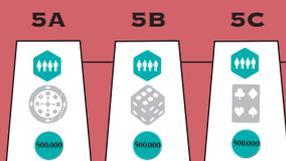
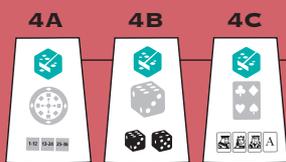
Vakje 4B. Dobbelsteen: De speler kiest twee nummers van de dobbelsteen en wint als hij een van die nummers gooit. Hij mag maar één keer gooien met één dobbelsteen.

Vakje 4C: Speelkaarten: De kaarten worden geschud en de speler wint als hij een Aas, een Koning, een Vrouw of een Boer trekt.

5A, 5B, 5C: ALLEN SPELEN

Als een speler op een van deze vakjes komt, draaien alle spelers aan de **roulette (5A)**, gooien met een **dobbelsteen (5B)** of trekken een **kaart (5C)**. **De speler die het hoogste scoort, ontvangt 500.000 van de bank.**

Als de bank niet meer voldoende geld heeft om te betalen, moet de speler met de





laagste 'score' het verschil aanzuiveren. Ook als dit betekent dat hij casino's moet verkopen.

Bij 'Allen spelen' mogen er geen Blufkaarten gebruikt worden.

6 GRAND SLAM

Als je op zo'n vakje komt kun je 100.000 van de bank krijgen OF in drie stappen proberen 1.000.000 te ontvangen.

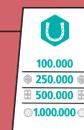
Je moet de stappen in de juiste volgorde doen. Je mag altijd stoppen en je geld innen, maar als je verliest ben je al je verdiende geld kwijt en is je beurt voorbij.

Stap 1 Voor 250.000 Gooi een even nummer met één dobbelsteen.

Stap 2 Voor 500.000 Trek een rode kaart

Stap 3 Voor 1.000.000 Draai een oneven nummer met de roulette.

Als de bank geen geld meer heeft, gebeurt er niets op dit vakje.



7A, 7B OF 7C: OVERNAME

Op een overname vakje mag je een speler naar keuze uitdagen en spelen om een casino, dat je graag wilt hebben. Eén voorwaarde: je moet zelf een casino bezitten. Kies het casino waar je om wilt spelen, betaal 100.000 aan de pot en speel het spel. Als je wint, is het casino van jou, als je verliest mag de winnaar bij jou een casino uitkiezen.

Let op! De verliezer mag Blufkaarten uitspelen.

7A Roulette: Kies EVEN of ONEVEN en draai aan de roulette.

7B Dobbelsteen: Kies EVEN of ONEVEN en gooi met een dobbelsteen.

7C Speelkaarten: Kies ROOD of ZWART en trek een kaart.



VEILINGEN:

Aan het begin van je beurt of wanneer je niet aan een schuld kunt voldoen, mag je een of meer casino's veilen. Het casino gaat naar de hoogste bieder. Het minimum bod is 100.000. Als er geen belangstellenden zijn, dan koopt de bank het casino terug voor 50.000.

Let op! Een schuldeiser mag zijn tegoeden al gebruiken om mee te bieden!

Tijdens een Cash & Run ronde mag er alleen worden geveild door spelers die zonder geld zitten.

BANKROET:

Als je een gokschuld niet kunt betalen (ook 'Allen spelen') of je kunt niet inzetten als je op bezoek bent in een casino van een andere speler, dan moet je een van je eigen casino's veilen. Als je een casino hebt geveild, maar je kunt je schulden nog steeds niet betalen, dan moet je een tweede casino veilen, enzovoort. Als al je casino's zijn geveild en je kunt je schulden nog steeds niet betalen, dan ben je failliet. Je restschuld komt te vervallen, je pion gaat van het bord en je bent uit het spel.

DE CASH & RUN SLOTRONDE:

Zodra een speler een winnende combinatie casino's heeft bemachtigd, kan hij beginnen aan de Cash & Run slotronde:

Als je aan de beurt bent, kondig je aan dat je wilt Cash & Runnen. Schud de stok kaarten en trek er één. Als het **schoppen is, is je beurt voorbij** en mag je het een volgende beurt nog eens proberen. Maar bij iedere andere kleur verplaatst je je pion naar het dichtstbijzijnde Cash & Run vakje. Je legt je winnende combinatie casino's op het bord boven dit Cash & Run vakje. Je staat klaar om aan je slotronde te beginnen. Nu is de volgende speler aan de beurt. De andere spelers moeten tijdens jouw slotronde proberen een van je winnende casino's te veroveren. Dit kan door op het vakje 'Overname' te komen of door je blut te spelen op een van jouw casino's en je zo tot veilen te dwingen.

Je wint het spel als je een complete ronde hebt afgelegd en de winnende combinatie nog in je bezit hebt. **Tijdens een Cash & Run ronde mag je niet nog een keer gooien als je dubbel gooit of als je op een casino van jezelf komt.**

Als je tijdens je slotronde een casino van je combinatie kwijt raakt, is je "Cash & Run"-ronde meteen beëindigd. De overige kaarten van je combinatie gaan van het bord en leg je voor je. Later, als je weer een winnende combinatie hebt, kun je een nieuwe poging wagen.

De speler die als eerste zijn Cash & Run ronde voltooit, wint het spel.





SPIELINHALT:

- 1 Spielbrett
- 6 Spielfiguren
- Kasinojetons
- 1 Roulette
- 1 Kartenspiel
- 2 Würfel
- 25 Bluffkarten
- 15 Kasinokarten



4 Kasinos mit dem Roulettesymbol



3 blaue Kasinos Montreal, Las Vegas, Atlantic City



SPIELIDEE:

Die Spieler müssen versuchen, eine bestimmte Kombination von Kasinos durch Kauf oder Glücksspiel in ihren Besitz zu bringen. Glück, Risiko aber auch Bluff helfen bei dem Vorhaben.

Ein Spieler, der die richtige Kombination von Spielkasinos besitzt, muss noch eine komplette Runde auf dem Spielbrett zurücklegen. Natürlich werden die anderen Spieler alles daransetzen, um ihm während dieser Runde ein paar Spielkasinos abzuknöpfen.

SPIELVORBEREITUNG:

Der Spielplan gehört in die Tischmitte. Daneben kommt der Roulettetisch und die beiden Würfel. Die Jetons bilden die Bank, die von einem Spieler verwaltet wird. Aus den Spielkarten werden die Joker herausgenommen. Sie benötigt man für das Spiel nicht! Die Spielkarten werden gemischt und verdeckt als Stapel neben den Plan gelegt. Die Bluffkarten werden ebenfalls gemischt und neben dem Spielbrett verdeckt abgelegt. Die Kasinokarten werden gut gemischt und dann an jeden Spieler zwei ausgegeben, die jeder offen vor sich ablegt. Die restlichen Kasinokarten werden ebenfalls offen neben den Plan gelegt, so dass jeder Spieler sehen kann, welche Kasinos noch gekauft werden können.

Jeder Spieler bekommt noch zusätzlich:

- **1 Spielfigur**, die er auf ein Spielplanfeld, das einem seiner Kasinos entspricht, stellt.
- **2.000.000** an Kasinojetons, egal in welcher Stückelung. Jetons können jederzeit bei der Bank in andere Stückelungen eingetauscht werden.
- **1 Bluffkarte** vom verdeckten Stapel. Bluffkarten sollten den Mitspielern nicht gezeigt werden!

SPIELZIEL:

Um das Spiel zu gewinnen, muss man zwei Voraussetzungen erfüllen:

1. Eine bestimmte Kombination von Kasinos besitzen.
 2. Damit eine komplette Runde auf dem Spielbrett zurücklegen.
- Nur wer beide Bedingungen erfüllt, ist der Gewinner!

Je nach Spielerzahl ist die Kombination von Kasinos, die man erwerben muss, unterschiedlich:

3 Spieler:

4 Kasinos mit demselben Symbol (Roulette, Würfel oder Spielkarte)

4, 5 oder 6 Spieler:

3 Kasinos mit demselben Symbol (Roulette, Würfel oder Spielkarte)

ODER

3 Kasinos derselben Farbe (z.B. 3 blaue Kasinos)

SPIELVERLAUF:

Der Spieler, der die höchste Augenzahl würfelt, darf beginnen. Danach geht es reihum weiter. Wer am Zug ist, würfelt mit zwei Würfeln und bewegt seine Figur entsprechend des Würfelerggebnisses im Uhrzeigersinn über die Felder des Spielbrettes.

Es dürfen durchaus mehrere Figuren auf einem Feld stehen! Auf allen Feldern steht am Innenrand eine Nummer. Wenn ein Spieler auf ein Feld kommt, schaut er in den folgenden Regelerklärungen unter dieser Nummer nach und führt aus, was dort beschrieben steht. Die Symbole der Felder erklären die Bedeutung ebenfalls. Und auch die Farbe der Symbole unterstützt deren Sinn: Auf Feldern mit roten Symbolen muss man bezahlen oder kaufen.

Ganz wichtig: Abgegebene Jetons kommen in den Pot (Spielplanmitte). Sie werden nicht dem Bankhalter in die Bank zurückgezahlt!

Auf Feldern mit grünen Symbolen bekommt man Jetons!

Wer beim Würfeln einen Pasch geworfen hat oder mit seiner Figur auf einem eigenen Kasino gelandet ist, darf nach der Durchführung seiner Aktion sofort noch einmal würfeln und ziehen.

Hinweis: Sie können mit dem Spiel jetzt beginnen und sich so die Regeln beim ersten Spiel aneignen!



DIE BEDEUTUNG DER EINZELNEN SPIELPLANFELDER:



1 CASH & RUN

Der Spieler darf zu einem Feld seiner Wahl gehen. Er kann beispielsweise zu einem Kasinofeld ziehen, um das Kasino zu kaufen, wenn es noch frei ist. Oder er geht zu einem Kasino eines anderen Spielers, um ihn bankrott zu spielen. Oder er zieht zu einem Bluff-Feld, um eine Bluffkarte zu kaufen.

Ausnahme: Wenn ein Spieler sich gerade in seiner Cash & Run-Schlussrunde befindet (siehe weiter hinten), gilt diese Regel nicht. Der Spieler bleibt mit seiner Figur einfach auf diesem Feld stehen!

2 KASINO

Wenn ein Spieler zu einem Kasino kommt, das sich noch nicht im Besitz eines Spielers befindet, kann er es für 100.000 kaufen. Er bezahlt den Kaufbetrag in den Pot in der Mitte des Spielbretts und erhält als Eigentumsnachweis die Kasinokarte, die er offen vor sich ablegt.



Wenn ein Spieler zu einem Kasino kommt, das er selbst besitzt, geschieht weiter nichts.

Wenn ein Spieler zu einem Kasino kommt, das ein anderer Spieler schon gekauft hat, dann **muss** er mit dem Besitzer **ein** Glücksspiel spielen. Auf dem Kasinofeld steht, ob es sich um ein ‚Roulettekasino‘, ein ‚Würfelnkasino‘ oder ein ‚Spielkartenkasino‘ handelt. Der besuchende Spieler bestimmt selbst den Einsatz und legt seinen Einsatz auf das Feld mit dem Spiel seiner Wahl in der Planmitte.

In Roulettekasinos hat man drei Spiele zur Auswahl:

1. ROT oder SCHWARZ **Auszahlung: x 1 + Einsatz**

Der Spieler nennt eine Farbe laut, dann wird das Roulette gedreht. Fällt die gewählte Farbe, hat der Spieler gewonnen.

2. ZWÖLF ZAHLEN **Auszahlung: x 2 + Einsatz**

Der Spieler wählt (laut ansagen) die niedrigsten 12, die mittleren 12 oder die höchsten 12 Zahlen aus. Anschließend wird das Roulette gedreht. Fällt die Zahl in die von ihm genannte Reihe, dann hat er gewonnen.

3. SECHS ZAHLEN **Auszahlung: x 5 + Einsatz**

Der Spieler entscheidet sich für eine der Gruppen von 6 Zahlen. Anschließend wird das Roulette gedreht. Fällt die Zahl in die gewählte Reihe, hat er gewonnen.

Achtung: Wenn beim Roulette eine „0“ fällt, wird noch einmal gedreht.

In Würfelnkasinos werden die folgenden drei Spiele gespielt:

1. GERADE oder UNGERADE **Auszahlung: x 1 + Einsatz**

Der Spieler entscheidet sich für gerade oder ungerade Zahlen und nennt seine Wahl laut. Dann würfelt er mit 1 Würfel. Fällt eine Zahl, die zu seiner Wahl passt, hat er gewonnen.

2. ZWEI ZAHLEN **Auszahlung: x 2 + Einsatz**

Der Spieler sagt laut zwei Zahlen des Würfels und würfelt dann einmal mit einem Würfel. Wirft er eine der beiden Zahlen, gewinnt er.

3. EINE ZAHL **Auszahlung: x 5 + Einsatz**

Der Spieler sagt eine Zahl des Würfels an und würfelt anschließend einmal mit einem Würfel. Wenn er diese Zahl würfelt, hat er gewonnen.

In den Spielkartenkasinos hat man die Wahl aus den folgenden drei Spielen. Nachdem eine Karte gezogen wurde, wird sie wieder in den Stapel gemischt:

1. ROT oder SCHWARZ **Auszahlung: x 1 + Einsatz**

Die Karten werden gemischt. Der Spieler sagt eine Farbe -Rot oder Schwarz- und zieht eine Karte. Wenn er die gewählte Farbe zieht, dann hat er gewonnen.



Abb. Die Kasinos, in denen Roulette gespielt wird. Legen Sie Ihre Jetons auf das Feld Ihrer Wahl.



Abb. Würfelnkasinos.



Abb. Spielkartenkasinos.



2. BUBE, DAME, KÖNIG oder ASS

Auszahlung: x 2 + Einsatz

Die Karten werden gemischt. Der Spieler gewinnt, wenn er eine der vorgegebenen Karten-einen Buben, eine Dame, einen König oder ein Ass- zieht.

3. FARBE

Auszahlung: x 3 + Einsatz

Die Karten werden gemischt und der Spieler entscheidet sich laut für Herz, Karo, Pik oder Kreuz. Eine Karte wird gezogen. Entspricht die Karte der gewählten Farbe, gewinnt der Spieler.

Gewinn oder Verlust nach einem Kasinospiel:

Wenn der besuchende Spieler das Spiel gewinnt, behält er seinen Einsatz und der Kasinobesitzer bezahlt den Einsatz x 1, x 2 oder x 5 (in Spielkartenkasinos x 3), je nach gewähltem Spiel.

Wenn der Spieler verliert, kassiert der Kasinobesitzer den gesetzten Einsatz.

WICHTIGE HINWEISE:

Wenn der besuchende Spieler mehr gewinnt, als der Kasinobesitzer bezahlen kann, dann muss das Kasino, das er besucht, versteigert werden. (Die Regeln für eine Versteigerung werden weiter unten erläutert.) Falls der Ertrag der Versteigerung noch nicht ausreicht, um die Schulden zu bezahlen, dann muss der Kasinobesitzer noch ein weiteres Kasino - oder sogar mehrere Kasinos - versteigern, bis er seine Schulden beglichen hat. Siehe auch „Bankrott“.

Bevor der besuchende Spieler den Einsatz des Spiels bestimmt, muss der Kasinobesitzer angeben, welche Jetons mit welchem Wert er besitzt, denn wenn der Kasinobesitzer nach einem verlorenen Spiel mehr auszahlen muss, als er besitzt, zwingt der besuchende Spieler ihn zur Versteigerung dieses Kasinos.

Aber Achtung: Der Verlierer des Glücksspiels kann eine Bluffkarte spielen!

3 BLUFF

Kauf von Bluffkarten: Wenn ein Spieler auf ein Bluff-Feld kommt, kann er eine Bluffkarte kaufen. Diese Karten kosten 100.000, wobei die Jetons in den Pot in der Mitte des Spielbretts eingezahlt werden. Der Spieler zieht die oberste Bluffkarte vom Stapel und hält sie vor den Mitspielern geheim!

Ein Spieler darf höchstens drei Bluffkarten besitzen. Ein Spieler, der bereits drei Karten besitzt, kann noch eine Karte kaufen, aber er muss auch eine Karte (das kann auch die gerade erworbene sein) ablegen. Sie wird dann unter den Stapel gelegt. Der Spieler handelt so in der Hoffnung, seine Hand zu verstärken.

Einsatz von Bluffkarten: Sowohl der Kasinobesitzer als auch der Herausforderer kann eine Bluffkarte nutzen, um ein verlorenes Kasinospiel, egal wie hoch der Einsatz war, zu annullieren und um es erneut zu spielen.

Bluffkarten sind entweder blanko oder mit einer Spielkarte, einem Würfel oder einem Roulette gekennzeichnet. Eine Bluffkarte gilt nur dann, wenn das Symbol des gespielten und verlorenen Kasinospiels auf der Karte steht. Aber man kann immer bluffen, das heißt so tun, als ob das Symbol des gespielten Kasinospiels auf der Bluffkarte steht!

Das geht so: Ein Spieler hat ein Spiel (um viel Geld) verloren. Bevor aber nun der Verlust an Jetons bezahlt wird, wählt der Spieler eine seiner Bluffkarten und legt sie verdeckt vor den Gewinner.

Wenn der Gewinner die Karte akzeptiert, das heißt wenn er glaubt, dass das richtige Symbol auf der Karte steht, dann spielen diese beiden Spieler erneut mit demselben Einsatz. Die Bluffkarte wird ungesehen unter den Stapel gelegt. Wenn der Spieler erneut verliert, kann er wieder eine Bluffkarte spielen! Das kann er so lange wiederholen, bis er keine Bluffkarte mehr hat.

Wenn der Gewinner die Karte nicht akzeptiert, wird sie offen auf den Tisch gelegt. Steht auf der Karte das richtige Symbol, dann hat der Spieler (mit der Bluffkarte) das Spiel gewonnen. Er erhält die fällige Auszahlung. Die Karte wird unter den Stapel gelegt. Es dürfen keine neuen Bluffkarten gespielt werden.

Steht auf der Karte **NICHT** das richtige Symbol (der Spieler hat also geblufft), dann hat





er das Spiel verloren. Er muss bezahlen! Die Bluffkarte wird unter den Stapel gelegt und es darf keine neue Bluffkarte gespielt werden.

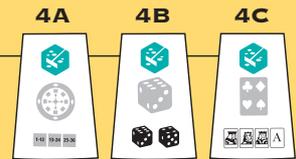
4A, 4B UND 4C POT

Alle Beträge, die für den Kauf von Casinos und Bluffkarten bezahlt werden sowie die Zahlung von 100.000, die auf dem Feld „7 Übernahme“ geleistet wird, werden in den Pot in der Mitte des Spielfelds gelegt. Ein Spieler, der auf dieses Feld kommt, muss ein Spiel gewinnen und erhält dann den gesamten Pot.

Feld 4A Roulette: Der Spieler sagt laut die niedrigsten 12, die mittleren 12 oder die höchsten 12 Zahlen an. Das Roulette wird gedreht und der Spieler gewinnt, wenn die Roulette-Zahl zu der gewählten Zahlenreihe gehört. Bei einer „0“ wird erneut gedreht.

Feld 4B Würfel: Der Spieler nennt zwei Augenzahlen des Würfels, wirft einen Würfel und gewinnt, wenn er eine dieser beiden Zahlen wirft. Er darf nur einmal würfeln.

Feld 4C Spielkarten: Die Karten werden gemischt, der Spieler zieht eine Karte und gewinnt, wenn es ein Bube, eine Dame, ein König oder ein Ass ist. Die Karte wird wieder in den Stapel gemischt.

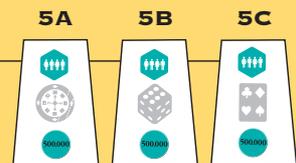


5A, 5B, 5C ALLE SPIELEN

Wenn ein Spieler auf eines dieser Felder kommt, drehen alle Spieler das **Roulette (5A)** - bei einer „0“ noch einmal drehen, **würfeln (5B)** oder **ziehen eine Karte (5C)**, die anschließend wieder eingemischt wird. **Der Spieler, der dabei die höchste Wertigkeit erzielt, erhält Jetons im Wert von 500.000 von der Bank.**

Wenn die Bank nicht mehr genug Jetons besitzt, um zu bezahlen, muss der Spieler mit der niedrigsten Wertigkeit die Differenz ausgleichen, auch wenn das bedeutet, dass er Casinos verkaufen muss.

Bei ‚Alle spielen‘ dürfen keine Bluffkarten eingesetzt werden.



6 GRAND SLAM

Ein Spieler, der auf ein solches Feld kommt,

- bekommt 100.000 von der Bank, wenn er die Summe laut einfordert **oder**
- spielt um 1.000.000, die er ebenfalls von der Bank erhält.

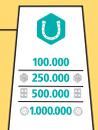
In diesem Fall muss der Spieler drei Gewinnstufen erfolgreich überstehen. Er kann nach jeder Gewinnstufe aufhören und seine Jetons kassieren. Wenn er aber verliert, verliert er das gesamte bis dahin erspielte Geld und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn fährt mit der Runde fort.

Stufe 1 250.000: Mit einem Würfel eine gerade Augenzahl werfen!

Stufe 2 500.000: Eine rote Karte ziehen! (Anschließend Karte untermischen!)

Stufe 3 1.000.000: Das Roulette drehen und eine ungerade Zahl erzielen! „0“ bedeutet noch einmal drehen.

Wenn die Bank nicht mehr genügend Jetons besitzt, werden alle noch vorhandenen Jetons ausbezahlt. Wenn die Bank überhaupt keine Jetons mehr besitzt, passiert auf diesem Feld weiter nichts.



7A, 7B ODER 7C ÜBERNAHME

Ein Spieler, der auf ein Übernahmefeld kommt, darf einen Mitspieler seiner Wahl herausfordern und mit ihm um ein Casino spielen, das er gerne hätte. Bedingungen dabei ist, dass der Herausforderer selbst wenigstens ein Casino besitzen muss. Der Spieler sucht das Casino aus, um das er spielen will, zahlt 100.000 in den Pot und spielt das Spiel.

7A Roulette: Der Spieler sagt laut „Gerade“ oder „Ungerade“, dreht das Roulette und gewinnt, wenn seine Ansage erzielt wird! Bei einer „0“ wird noch einmal gedreht.

7B Würfel: Der Spieler sagt laut „Gerade“ oder „Ungerade“, wirft einen Würfel und gewinnt, wenn seine Ansage zutrifft.

7C Spielkarten: Der Spieler nennt „Rot“ oder „Schwarz“, zieht eine Spielkarte und gewinnt, wenn seine Ansage erfüllt ist. Die Karte wird wieder in den Stapel gemischt.

Wenn der Spieler gewinnt, wechselt das Casino in seinen Besitz. Wenn er verliert, darf sich der Gewinner ein Casino des Verlierers aussuchen.

Achtung: Der Verlierer darf nach der Niederlage Bluffkarten spielen.





BANKROTT:

Wenn ein Spieler eine Spielschuld nicht bezahlen kann (auch bei „5 Alle spielen“) oder wenn er nicht einsetzen kann, wenn er ein Kasino eines anderen Spielers besucht, dann muss er eines seiner Kasinos versteigern.

Wenn der Spieler ein Kasino versteigert hat, aber seine Schulden dennoch nicht bezahlen kann, muss er ein zweites Kasino versteigern, und so weiter. Wenn er all seine Kasinos versteigert hat und seine Schulden noch immer nicht begleichen kann, ist er bankrott. Seine Restschuld verfällt dann. **Seine Spielfigur wird aus dem Spiel genommen und er scheidet aus dem Spiel aus.**

VERSTEIGERUNGEN:

Ein Spieler darf freiwillig ein oder mehr Kasinos versteigern, wenn er am Zug ist. Er muss zwangsweise ein oder mehr Kasinos versteigern, wenn er eine Schuld nicht begleichen kann. Das versteigerte Kasino wechselt in den Besitz des höchsten Bieters, der die Karte offen vor sich legt. Der Gewinner zahlt sein Gebot in Jetons an den verkaufenden Spieler.

Das Mindestgebot bei jeder Versteigerung liegt bei 100.000. Den Zuschlag erteilt der Kasionverkäufer durch den Ausruf „Zum ersten, zum zweiten und zum dritten!“ und durch Klopfen mit der Hand auf den Tisch. Wenn es für ein Kasino keine Interessenten gibt, kauft die Bank das Kasino für 50.000 zurück.

Achtung: Während einer Cash & Run-Runde dürfen Kasinos nur von Spielern versteigert werden, die kein Geld mehr haben. Freiwilliges Versteigern von Kasinos ist in dieser Phase nicht mehr möglich.

CASH & RUN-SCHLUSSRUNDE:

Sobald ein Spieler die geforderte Kombination von Kasinos in seinem Besitz hat, kann er seine Cash & Run-Schlussrunde beginnen:

Wenn er am Zug ist, kündigt er an, dass er seine Cash & Run-Runde beginnen möchte. Er mischt den Stapel Karten und zieht eine Karte. **Ist es eine Pik-Karte, hat er die Chance verspielt** und der nächste Spieler ist am Zug. Der Cash & Run-Spieler kann es in seinem nächsten Zug erneut probieren.

Zieht er eine andere Farbe als Pik, stellt der Spieler seine Spielfigur auf das nächste Cash & Run-Feld. Er legt seine Kombination von Kasinos auf das Spielbrett über diesem Cash & Run-Feld. Damit ist er startklar für seine Schlussrunde.

Jetzt ist der nächste Spieler am Zug. Die anderen Spieler müssen während der Schlussrunde versuchen, eines der Kasinos der Gewinnkombination zu erobern. Das gelingt über das Feld „7 Übernahme“ oder indem sie den Schlussrundenspieler zu einer Versteigerung zwingen, in der er seine Kasino-Kombination auflösen muss.

Würfelt der Spieler während der Schlussrunde einen Pasch oder kommt er auf ein eigenes Kasino, darf er jetzt nicht noch einmal würfeln!

Wenn ein Spieler während seiner Schlussrunde ein Kasino aus seiner Kombination verliert, ist seine Cash & Run-Runde sofort beendet. Er nimmt die übrigen Kasino-karten seiner Kombination vom Spielbrett herunter und legt sie vor sich hin. Wenn er später wieder eine geforderte Kombination hat, kann er einen neuen Versuch starten.

SPIELENDE:

Der Spieler, der eine komplette Runde zurückgelegt hat und die Kombination an Kasinos noch in seinem Besitz hat, gewinnt das Spiel.



RÉSUMÉ :

Le but du jeu est de posséder plusieurs casinos formant une combinaison déterminée, basée sur les symboles ou les couleurs. Vous pouvez acquérir les casinos de deux manières. S'ils sont encore libres, vous les achetez auprès de la banque. Si un autre joueur les possède, à vous de ruiner le propriétaire lors d'un jeu de hasard. Il suffit de miser plus d'argent qu'il n'en possède. Tentez votre chance et sachez prendre des risques au bon moment grâce aux cartes « Bluff ». Un joueur qui est en possession d'une combinaison de casinos gagnante, doit encore accomplir un tour complet du plateau de jeu. Durant ce tour, ses adversaires feront bien entendu tout leur possible pour le dépouiller de quelques casinos.

MISE EN PLACE :

Otez les jokers du jeu de cartes. Déposez le jeu de cartes ainsi que les cartes « Bluff » à côté du plateau de jeu, en deux tas distincts et face cachée. Battez bien les cartes « Casino ». Installez la roulette. Déterminez le joueur qui fera office de banquier. Ce joueur gèrera les jetons.

Chaque joueur reçoit :

- 1 pion
- 2.000.000 en jetons
- 1 carte « Bluff » (après avoir été battues, les cartes sont distribuées face cachée)
- 2 cartes « Casino » (elles aussi battues et distribuées face cachée ; vous pouvez commencer avec 1 casino, mais la durée du jeu sera alors plus longue)

Les joueurs déposent leur pion sur un des casinos du plateau dont ils possèdent la carte correspondante. Les autres cartes « Casino » sont retournées, permettant aux joueurs de voir les casinos qui sont encore en vente.

PRINCIPE DU JEU :

Le premier joueur à posséder une combinaison déterminée de casinos ET à avoir accompli un tour complet du plateau de jeu, gagne la partie.

La combinaison de casinos à posséder dépend du nombre de joueurs :

3 joueurs

4 casinos de même symbole (4 casinos marqués du symbole de la roulette ou 4 casinos marqués d'un dé ou 4 casinos marqués d'une carte)

4, 5 ou 6 joueurs

3 casinos de même symbole (3 casinos marqués du symbole de la roulette ou 3 d'un dé ou 3 d'une carte)

OU

3 casinos de même couleur (par exemple 3 casinos bleus)

LE DÉROULEMENT DU JEU :

Le joueur qui obtient aux dés le score le plus élevé, commence. Vous jouez en lançant les deux dés et déplacez votre pion dans le sens des aiguilles d'une montre. Les cases sont numérotées. Après être tombé sur une case, vous recherchez dans le chapitre ci-dessous le numéro correspondant pour pouvoir suivre les instructions. Lorsque vous obtenez un double, vous jouez votre tour normalement puis vous relancez les dés et rejouez. Lorsque vous jouez à la roulette, si le « zéro » sort, vous ne tenez pas compte de ce résultat et vous la faites tourner à nouveau.

LES CASES :

A l'aide des chiffres figurant sur les cases, vous retrouverez facilement la signification de celles-ci. Les cases vous indiquent par des symboles, la procédure à suivre. Dans la plupart des cas, vous devrez participer à un jeu de hasard.

Les symboles rouges du plateau de jeu signifient qu'il faut effectuer un paiement (ou acquérir quelque chose) ; les verts signifient recevoir. Vous devez toujours effectuer vos paiements sur la gagnotte située au milieu du plateau de jeu.

1 CASH & RUN

Vous vous placez sur une case de votre choix. Vous pouvez par exemple vous placer sur la case d'un casino encore libre ou bien sur le casino d'un autre joueur afin d'essayer de

CONTENU :

- Plateau de jeu
- 6 pions
- Roulette
- Jetons
- Jeu de cartes
- 25 cartes « Bluff »
- 15 cartes « Casino »
- 2 dés



4 casinos marqués du symbole de la roulette



3 casinos bleus de Montréal, de Las Vegas, d'Atlantic City





le ruiner ou encore vous rendre sur la case « Bluff » pour y acheter une carte « Bluff ». Mais, si vous êtes en train d'accomplir votre dernier tour de Cash & Run (voir ci-après), ce qui figure ci-dessus ne s'applique pas et rien ne se passe.

2 CASINO

Si vous tombez sur un casino n'appartenant pas encore à un joueur, vous pouvez l'acquérir pour 100.000. Placez cette somme sur la cagnotte située au milieu du plateau et recevez en échange la carte du casino comme titre de propriété.

Si vous tombez sur un casino vous appartenant, **vous devez relancer les dés.**

Si vous tombez sur le casino d'un autre joueur, vous devez jouer avec son propriétaire à un jeu de hasard. La case casino indique s'il s'agit d'un « casino roulette », d'un « casino dé » ou d'un « casino jeu de cartes ». A vous de décider de la somme mise. Déposez les jetons sur la case du jeu de votre choix.

 **Dans les « casinos roulette », le joueur choisit entre les trois jeux suivants:**

1. ROUGE ou NOIR  **Paiement: x 1 + mise**

Le joueur choisit une couleur. Un de ses adversaires fait tourner la roulette. Si la couleur choisie sort, le joueur a gagné.

2. DOUZE NUMEROS (de 1 à 12, de 13 à 24, de 25 à 36)



Paiement: x 2 + mise

Le joueur choisit un des groupes de 12 numéros. Un adversaire fait ensuite tourner la roulette. Si le numéro sortant est parmi ses 12 numéros, le joueur a gagné.

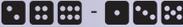
3. SIX NUMEROS (de 1 à 6, de 7 à 12, de 13 à 18, de 19 à 24, de 25 à 30, de 31 à 36)



Paiement: x 5 + mise

Le joueur choisit un des groupes composés de 6 numéros. Un adversaire fait ensuite tourner la roulette. Si le numéro sortant est parmi ses 6 numéros, le joueur a gagné.

 **Dans les « casinos dé », les trois jeux suivants sont proposés :**

1. PAIR ou IMPAIR  **Paiement: x 1 + mise**

Le joueur choisit les chiffres pairs ou impairs avant de lancer un dé une seule fois. Si le résultat obtenu correspond à l'annonce, le joueur a gagné.

2. DEUX CHIFFRES 

Paiement: x 2 + mise

Le joueur choisit deux chiffres du dé avant de le lancer une seule fois. S'il obtient l'un des deux chiffres choisis, il a gagné.

3. UN CHIFFRE 

Paiement: x 5 + mise

Le joueur choisit un chiffre du dé avant de le lancer une seule fois. Si le chiffre choisi sort, le joueur a gagné.

 **Dans les « casinos jeu de cartes », le joueur choisit entre les trois jeux suivants :**

1. ROUGE ou NOIR  **Paiement: x 1 + mise**

Les cartes sont battues, le joueur choisit une couleur, rouge ou noir, et tire une carte. S'il tire une carte dans la couleur choisie, il a gagné.

2. VALET, REINE, ROI ou AS 

Paiement: x 2 + mise

Les cartes sont battues. Le joueur gagne s'il tire l'une de ces cartes.

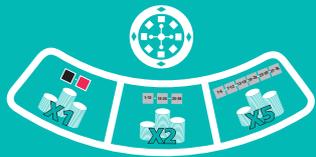
3. COULEUR 

Paiement: x 3 + mise

Les cartes sont battues. Le joueur choisit cœur, carreau, pique ou trèfle. Si la carte tirée correspond à l'annonce, le joueur gagne.

Si vous remportez le jeu, vous conservez votre mise et le propriétaire du casino paiera la mise x 1, x 2 ou x 5 (aux cartes x 3) selon le jeu choisi.

Si vous perdez, vous remettez votre mise au propriétaire du casino.



Les casinos où l'on joue à la roulette. Déposez les jetons sur la case du jeu choisi.



Les casinos dé



Les casinos jeu de cartes



CONSEIL : si le propriétaire du casino ne possède pas assez d'argent pour payer vos gains, il devra alors vendre aux enchères le casino dans lequel vous vous trouvez. Voir ci-après la procédure à suivre. Si malgré la somme perçue de la vente, ce joueur n'est toujours pas en mesure de s'acquitter, il devra alors vendre aux enchères un autre casino, jusqu'à ce qu'il puisse payer sa dette. Voir également « faillite ».
Le propriétaire du casino doit annoncer combien d'argent il possède, avant que vous ne misiez. S'il doit payer plus qu'il ne possède, vous l'obligez ainsi à vendre son casino aux enchères. Mais attention ! Le perdant d'un jeu de hasard peut jouer une carte « Bluff »...

3 BLUFF

Si vous tombez sur une case « Bluff », vous pouvez acheter une carte « Bluff ». Elles coûtent 100.000 et les jetons doivent être placés sur la cagnotte au centre du plateau de jeu. Vos adversaires ne peuvent en aucun cas voir vos cartes « Bluff ».

Vous pouvez posséder trois cartes « Bluff » au maximum. Si vous tombez sur une case « Bluff » et que vous possédiez déjà trois cartes, vous avez tout de même la possibilité d'en acheter une, à condition de l'échanger contre une de vos cartes. Celle-ci est placée en dessous du paquet.

Les cartes « Bluff » sont très importantes. Grâce à elles, vous pouvez **rejouer** un jeu que vous avez perdu.

Aussi bien le parieur que le propriétaire du casino peuvent se servir d'une carte « Bluff » pour rejouer un jeu perdu.

Les cartes « Bluff » sont soit toutes blanches, soit marquées d'un jeu de cartes, d'un dé ou encore d'une roulette. Une carte « Bluff » n'est valable que si le symbole du jeu en cours figure sur la carte. Vous pouvez néanmoins toujours avoir recours au bluff, c'est-à-dire faire comme si le symbole du jeu en cours figurait bel et bien sur votre carte « Bluff » !

Voilà comment faire :

Vous avez perdu à un jeu. Vous choisissez une carte parmi vos cartes « Bluff » et vous la déposez face cachée devant le gagnant :

Si le gagnant accepte la carte, c'est-à-dire s'il pense que le symbole correspondant figure sur la carte, vous rejouez pour la même mise. La carte « Bluff » est placée sous le paquet sans être montrée.

Et si vous perdez à nouveau, vous pouvez rejouer une carte « Bluff » ! Vous pouvez renouveler l'opération jusqu'à ce que vous n'en ayez plus.

Si le gagnant n'accepte pas la carte, il la retourne. Si le symbole correspondant figure bien sur la carte, vous avez remporté le jeu. Vous recevez votre règlement et la carte est placée sous le paquet. Il n'est pas possible de rejouer une carte « Bluff ».

Si le symbole correspondant ne figure PAS sur la carte (vous avez bluffé), vous avez perdu le jeu et devez payer. La carte « Bluff » est placée sous le paquet et il est impossible de rejouer une nouvelle carte « Bluff ».

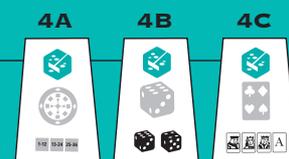
4A, 4B ET 4C : GAGNEZ LA CAGNOTTE

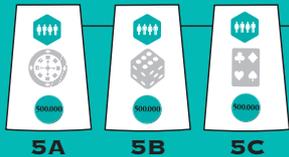
Les paiements effectués pour l'acquisition de casinos et de cartes « Bluff » ainsi que ceux exigés par la case « Rachat » (7) d'un montant de 100.000, sont placés au centre du plateau de jeu, sur la cagnotte. Le joueur tombant sur la case « Gagnez la cagnotte » (4) **devra gagner un jeu pour pouvoir toucher la totalité de la cagnotte.**

Case 4A. Roulette : Le joueur choisit un groupe de 12 numéros. Il gagne si le numéro sortant se trouve dans la série choisie.

Case 4B. Dé : Le joueur choisit deux chiffres du dé et gagne si le résultat correspond à l'un des deux chiffres choisis. Il ne peut lancer le dé qu'une seule fois.

Case 4C: Carte : Les cartes sont battues. Le joueur gagne s'il tire un As, un Roi, une Reine ou un Valet.





5A, 5B, 5C : JOUER TOUS

Si un joueur tombe sur une de ces cases, tous les joueurs font tourner la **roulette (5A)**, lancent un **dé (5B)** ou tirent une **carte (5C)**. Le joueur ayant obtenu le score le plus élevé, reçoit 500.000 de la banque.

Si la banque n'a pas suffisamment d'argent pour régler, le joueur dont le score est le plus bas doit combler la différence. **Même si cela implique la vente de ses casinos.** Sur la case « Jouer tous », impossible d'utiliser les cartes « Bluff ».

6 GRAND CHELEM

Si vous tombez sur cette case, vous pouvez toucher 100.000 de la banque OU tenter en trois étapes de recevoir 1.000.000.

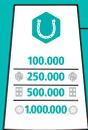
Vous devez effectuer les étapes dans le bon ordre. Vous pouvez à tout moment vous arrêter pour encaisser vos gains, mais si vous échouez, vous perdez l'argent gagné et devez passer la main.

Etape 1 Pour 250.000 Obtenez un chiffre pair au dé.

Etape 2 Pour 500.000 Tirez une carte rouge.

Etape 3 Pour 1.000.000 Obtenez un numéro impair à la roulette.

Si la banque n'a plus d'argent, rien ne se passe.



7A, 7B OU 7C : RACHAT

Sur une case rachat, vous pouvez lancer un défi à un joueur de votre choix et jouer pour essayer de lui prendre l'un de ses casinos. Une seule condition : que vous soyez propriétaire d'au moins un casino.

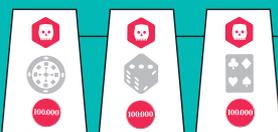
Choisissez le casino pour lequel vous souhaitez jouer. Payez 100.000 à la cagnotte avant de jouer. Si vous gagnez, le casino vous appartient. Si vous perdez, votre adversaire prend l'un de vos casinos.

Attention ! Le perdant peut se servir de cartes « Bluff ».

7A Roulette : Choisissez PAIR ou IMPAIR et faites tourner la roulette.

7B Dé : Choisissez PAIR ou IMPAIR et lancez le dé.

7C Cartes : Choisissez ROUGE ou NOIR et tirez une carte.



VENTES AUX ENCHÈRES :

Lorsque c'est votre tour de jouer ou lorsque vous n'êtes plus en mesure de payer vos dettes, vous pouvez vendre un ou plusieurs casinos aux enchères. Le casino revient au plus offrant. L'enchère minimum est de 100.000. Si aucun joueur n'est intéressé, la banque rachète le casino pour 50.000.

Attention ! Un créancier a le droit d'utiliser son crédit pour faire son offre !

Pendant un tour de Cash & Run, seuls les joueurs sans argent peuvent vendre leurs biens aux enchères.

FAILLITE :

Si vous ne pouvez pas vous acquitter d'une dette de jeu (valable aussi pour la case « Jouer tous ») ou que vous êtes dans l'incapacité de miser lors d'une visite au casino d'un autre joueur, vous devez vendre un de vos casinos aux enchères. Si la vente d'un casino aux enchères ne vous permet pas de rembourser vos dettes, vous devez alors vendre un deuxième casino et ainsi de suite. Si malgré la vente de tous vos casinos vous ne pouvez toujours pas rembourser vos dettes, c'est la faillite.

Les dettes restantes sont annulées, votre pion quitte le plateau et vous ne faites plus partie du jeu.

LE DERNIER TOUR DE CASH & RUN :

Dès qu'un joueur a obtenu une combinaison de casinos gagnante, il peut entamer son dernier tour de Cash & Run :

Si c'est à vous de jouer, annoncez « Cash & Run ». Battez les cartes et tirez-en une.

Si c'est un pique, vous passez la main en ayant la possibilité de retenter votre chance au prochain tour. Mais pour les autres couleurs, déplacez votre pion sur la case « Cash & Run » la plus proche. Vous déposez votre combinaison de casinos sur la case « Cash & Run » du plateau. Vous voilà prêt à entamer votre dernier tour.

C'est au tour du joueur suivant. Durant votre dernier tour, les autres joueurs tentent de s'emparer de vos casinos gagnants. C'est possible, s'ils tombent sur la case « Rachat » et vous ruinent, vous obligeant ainsi à avoir recours aux ventes aux enchères.

CASH & RUN



Vous gagnez le jeu si vous effectuez un tour complet et si vous possédez toujours votre combinaison gagnante. **Pendant un tour Cash & Run, si vous obtenez un double ou si vous tombez sur l'un des vos casinos, vous ne rejouez pas !**

Si vous perdez un casino de votre combinaison durant le dernier tour, le tour de Cash & Run prend immédiatement fin. Les autres cartes de la combinaison sont enlevées du plateau pour être déposées devant vous. Si par la suite vous avez de nouveau une combinaison gagnante, vous retenterez votre chance.

Le joueur qui termine le premier son tour de Cash & Run, gagne la partie.

