

CASINO ROYAL

Wer wagt-gewinnt!

Für 3-6 Spieler ab 15 Jahren

BITTE REGELN VOR SPIELBEGINN SORGFÄLTIG DURCHLESEN

ZIEL DES SPIELS:

Ziel ist es, als erster ein Casino-Set zu sammeln und ohne Verlust über eine komplette Spielrunde zu bringen.

AUSSTATTUNG:

| | |
|---------------------------|-------------------------|
| 1 Spielbrett | 60 Spiel-Jetons |
| 6 Spielsteine | 25 Joker-Karten |
| 2 Würfel | 15 Casino-Besitzkarten |
| 1 Kartenspiel | 6 Wett-Erklärungskarten |
| 1 Roulette-Rad mit Kugeln | |

VORBEREITUNG:

Ein Spieler wird zum Bankier ernannt und gibt jedem Mitspieler (einschließlich sich selbst) Jetons im Wert von DM 1500.000,-, eine Wett-Erklärungskarte und einen Spielstein.

Der Bankier legt DM 250.000,- in die Casino-Kasse (Spielbrettmitte), die restlichen Jetons bleiben in der Bank.

Das Roulette-Rad, das Kartenspiel und die Joker-Karten (beides verdeckt) werden gut erreichbar auf dem Spielfeld plaziert.

SPIELABLAUF:

Der Spieler, der (mit einem Würfel) die höchste Zahl würfelt, beginnt.

Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Der erste Spieler stellt seinen Spielstein mit der farbigen Seite nach oben auf "Leg' Los" würfelt mit beiden Würfeln und rückt seinen Stein auf den Feldern vorwärts. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Die Spielfelder dürfen von mehreren Spielern besetzt werden. Alle Besitzer (Jetons, Karten etc.) müssen stets für jeden sichtbar auf dem Tisch liegen.

SPIELBRETT/SPIELFELDER:

Das Spielbrett und die Casinos sind in 3 Bereiche eingeteilt: Würfel, Karten und Roulette. Die Anweisungen auf den Spielfeldern sind nachfolgend ausführlich erläutert:

Casinos (Grand Casino):

Kommt man auf ein Casino, das noch nicht verkauft ist, KANN man es für DM 100.000," kaufen (zahlbar in die Casino-Kasse).

Ist dieses Casino schon im Besitz eines anderen Spielers, MUSS man mit diesem wetten. (Siehe WETTEN "CASINO").

Casino Herausforderung:

Landet man auf "CASINO HERAUSFORDERUNG" KANN man einen anderen Casino-Besitzer zu einer Wette um ein Casino herausfordern. Voraussetzung: man besitzt ein Casino (siehe WETTEN "CASINO HERAUSFORDERUNG").

Joker:

Man KANIN für DM 100.000,- die oberste (verdeckte) Joker-Karte kaufen (zahlbar in die Casino-Kasse). Der Einsatz der Joker-Karten wird später erläutert.

Joker-Falle: (schwarzes Joker-Feld)

Auf diesem Feld muß man eine beliebige Joker-Karte abgeben (falls man eine besitzt). Diese Karte wird unter den Joker-Stapel zurückgelegt.

Casino-Kasse:

Hier darf man risikolos ohne eigenen Einsatz um das Geld in der Casino-Kasse wetten! Die vorgeschriebene Quote ist 2:1, die Wettart bestimmt der Spielbrett-Bereich, in dem man sich befindet (z.B. Roulette).

In der Casino-Kasse dürfen maximal DM 1.000.000,- liegen, den Überschuß bekommt die Bank. Wird die Casino-Kasse durch eine Wette geleert, stellt die Bank ein neues Grundkapital von DM 250.000,- zur Verfügung.

Casino-Steuern:

Man zahlt für jedes Casino, das man besitzt, DM 100.000,- Steuern in die Casino-Kasse.

Leg' Los:

Kommt man im Spielverlauf auf "Leg' Los" darf man auf jedes beliebige Feld vorrücken und dort die Anweisung dieses Feldes sofort ausführen.

Grand Slam:

Man kann DM 100.000,- von der Bank kassieren oder wetten! Bei den beschriebenen 3 Wetten (Reihenfolge beachten) kann man bis zu DM 1.000.000,- gewinnen! Man kann nach jeder gewonnenen Wette aufhören und kassieren; bei einer verlorenen Wette jedoch verliert man den gesamten bisherigen Gewinn.

GEWINN DES SPIELS:

Erste Voraussetzung ist der Besitz eines Casino-Sets, d.h. entweder 3 Casinos der gleichen Farbe (z.B. rot) oder des gleichen Symbols (z.B. Würfel). Wenn diese Voraussetzung erfüllt und man am Zug ist, KANN man die "Gewinner-Runde" ankündigen und zieht die oberste Karte vom Kartenspiel. Falls man eine schwarze Karte zieht, bleibt man stehen und kann sein Glück in der nächsten Runde nochmals probieren oder dann normal weiterspielen. Zieht man eine rote Karte plaziert man seinen Spielstein mit der schwarzen Seite nach oben auf das "Leg' Los"-Feld und wartet, bis man wieder am Zug ist.

Man muß nun eine komplette Runde mit mindestens einem Casino-Set zurücklegen und wieder das "Leg' Los"-Feld erreichen oder überschreiten.

DANN IST MAN DER GEWINNER VON CASINO ROYAL

Es muß am Ende der Runde nicht das gleiche Casino-Set sein wie am Anfang. Die Mitspieler versuchen natürlich, das Casino-Set durch CASINO HERAUSFORDERUNG zu zerstören. Sobald man kein komplettes Casino-Set mehr besitzt, dreht man seinen Spielstein wieder um und das Spiel geht normal weiter. Es darf immer nur ein Spider die "Gewinner-Runde" spielen.

WETTEN ("CASINO"):

Wenn man auf einem Casino landet, das bereits einem Mitspieler gehört, MUSS man mit diesem um einen Geldbetrag wetten. Die Art der Wette wird durch den Spielbrett-Bereich bestimmt (z.B. Roulette). Die Entscheidung über die Wett-Quote trifft man mit Hilfe der Wett-Erklärungskarte (z.B. 5:1). Dann gibt man die Höhe der Wette bekannt (Minimum: DM 50.000,- kein Limit) und plaziert seinen Einsatz auf das entsprechende Feld des Spielbretts.

Beispiel:

Man kommt auf das Casino "Monte Carlo" --> Wettart: Roulette

Man wählt die Wett-Quote 5:1, d.h. --- -> siehe Wett-Erklärungskarte
sechs aufeinanderfolgende Zahlen
(z.B. 31-36)

Man legt die Wettsomme fest --- -> DM 100.000,- auf das Spielfeld
(z.B. DM 100.000,-) 5:1 plazieren

Man dreht das Roulette-Rad.

Falls eine Zahl von 31 -36 kommt, --- -> erhält man seinen Einsatz von DM 100.000-
man also gewinnt zurück und vom Mitspieler DM 500.000.- (5:1)

Falls eine andere Zahl kommt, ----> erhält der Mitspieler den Einsatz von
man also verliert DM 100.000"

Bitte beachten:

- Falls man den Minimum-Einsatz von DM 50.000,- nicht hat:
siehe "ZAHLUNGSUNFÄHIGKEIT"
- Falls man bei einer Roulette-Wette die "0" (Zero) dreht, hat man **verloren**.
- Würfel-Wetten werden immer mit einem Würfel durchgeführt.

WETTEN ("CASINO-HERAUSFORDERUNG"):

Auf dem Feld "CASINO-HERAUSFORDERUNG" KANN man wetten (muß aber nicht).
Es wird immer um Casinos gewettet, nicht um Geldbeträge. Die Art der Wette wird durch das Casino bestimmt, das man von seinem Mitspieler gewinnen möchte. Die Wett-Quote ist immer 1:1.

Beispiel:

Man wählt das Casino eines Mitspielers aus, ---> Wettart: Würfel-Wette
das man gewinnen möchte (z.B. "Bahamas")

Die Wettquote ist 1:1, d.h. gerade/ungerade ----> siehe Wett-Erklärungskarte

Man wählt die geraden Zahlen und würfelt mit einem Würfel).

Falls eine gerade Zahl kommt, ----> erhält man von seinem Mitspieler das vorher
man also gewinnt ausgesuchte Casino (Bahamas)

Falls eine ungerade Zahl kommt, ----> darf sich der Mitspieler ein beliebiges Casino
man also verliert aus dem Besitz des Herausforderers aussuchen.

EINSATZ DER JOKER-KARTEN:

Joker-Karten können benutzt werden, um eine verlorene Wette um Geldbeträge oder Casinos zu annullieren, also die Wette zu wiederholen. Es können mehrere Joker hintereinander ausgespielt werden. Die abgebildeten Symbole legen fest, für welche Wett-Art die jeweiligen Karten benutzt werden dürfen. Joker mit mehreren Symbolen dürfen nur einmal benutzt werden, Joker ohne Symbol sind wertlos (nur für Joker-Fälle verwendbar). Benutzte Joker werden wieder unter den Stapel Joker-Karten gelegt.

ZAHLUNGSUNFÄHIGKEIT:

Kann man nach einer Wette seine Schulden nicht zahlen oder hat keine Jetons, um selbst zu wetten, muß man so viele Casinos versteigern, bis man wieder zahlungsfähig ist. Geboten wird von den Mitspielern (im Uhrzeigersinn), das Minimum-Gebot liegt bei DM 150.000,-. Ist kein Mitspieler bereit zu bieten, kann man zu DM 100.000,- pro Casino an die Bank verkaufen. Falls man nach Verkauf aller Casinos immer noch Schulden hat, legt man alle Joker-Karten wieder unter den Kartenstapel und die Schulden entfallen. Man spielt nun weiter und versucht, durch "Grand Slam" oder "Casino Kasse" wieder zu Geld zu kommen.

CASINO ROYAL

VERBRAUCHER-SERVICE

Wir stellen jedes Produkt mit besonderer Sorgfalt her. Wenn jedoch trotzdem mit diesem Produkt etwas nicht in Ordnung sein sollte, dann schreiben Sie bitte kurz an die nachstehende Anschrift:

Kenner Parker Tonka
Deutsche Niederlassung
Verbraucher-Service, Klöcknerstr. 1, 6054 RODGAU 3

