

★ **REGOLAMENTO** ★

**W E L C O M E**

TO *New*  
**LAS VEGAS**



# COMPONENTI

## 81 carte Casinò (58 x 88 mm)

Fronte: “numero Casinò” / Retro: “effetto”



Distribuzione delle carte:

Lato “effetto”: 16 carte Inaugurazione, 16 carte Costruzione, 16 carte Limousine, 16 carte Spettacolo, 17 carte Miglioramento.

Lato “numero Casinò”: 3x **1** **2** **14** **15**,  
 4x **3** **13**, 5x **4** **12**, 6x **5** **11**,  
 7x **6** **10**, 8x **7** **9**, 9x **8**.

## 21 carte Progetto (58 x 88 mm)

Ne esistono di 3 tipologie, distinte da un colore e un simbolo ♠, ♠ o ♣ (fronte: “progetto” / retro: “approvato”).



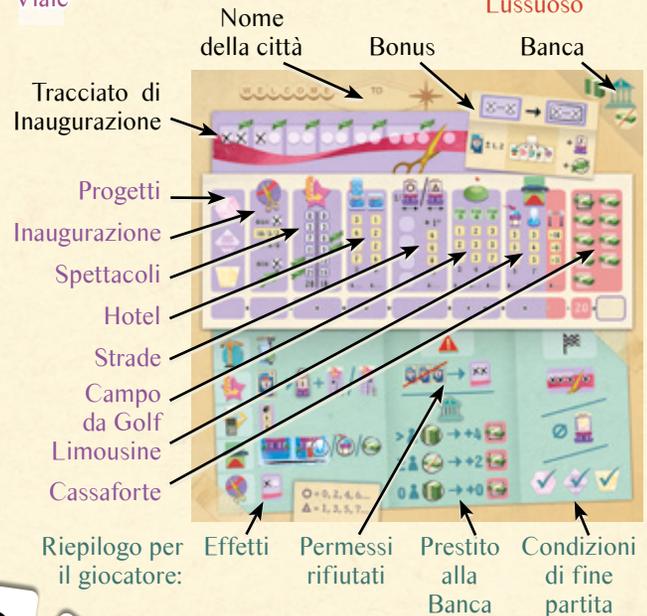
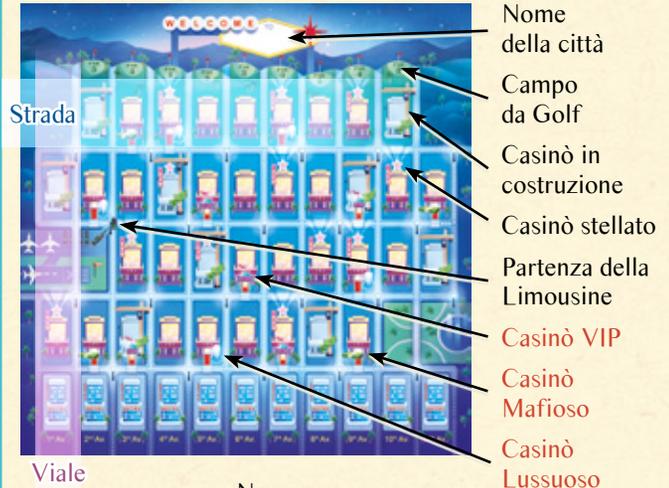
## 8 carte Solitario (58 x 88 mm)

3 carte Progetto Approvato e 5 carte Architetto ACME.



## 1 Blocco segnapunti

Fronte: foglio “città” / Retro: foglio “punteggio/riepilogo”



## PANORAMICA DI GIOCO

*Welcome to New Las Vegas è un seguito a sé stante di Welcome to.*

Siete diventati degli architetti davvero in gamba e alla fine degli anni '60, negli Stati Uniti, siete stati chiamati a prendere parte al progetto per costruire "New Las Vegas".

La competizione è davvero tosta!

Chi riuscirà a rispettare nel miglior modo i **Progetti della città** realizzando, nelle **4 strade** e negli **11 viali** che vi sono stati assegnati, i più lussuosi e divertenti **Casinò**, gli Hotel più alti e il più lungo **Campo da Golf**?

In Welcome to New Las Vegas i **giocatori effettuano il turno contemporaneamente**, potendo sfruttare tutti le stesse carte. Dovrete dunque riuscire a combinare sapientemente il **numero dei Casinò con gli effetti associati** meglio degli altri, così da diventare il miglior architetto del domani!

Fate attenzione, la sfida è più elevata che in *Welcome to!* Dovrete affrontare un maggior numero di scelte difficili e troverete una più alta competizione con gli altri architetti al tavolo.

*Prima di cimentarvi con Welcome to New Las Vegas, vi consigliamo dunque di giocare qualche partita a Welcome to.*

## SCOPO DEL GIOCO

Dovrete sviluppare gradualmente le vostre **4 strade** orizzontali, aprendo una serie di **Casinò**.

Avete aperto tutti i **Casinò** che si trovano lungo un **viale** verticale? Bene, è il momento di aprire un grande **Hotel** per i turisti.

Non dimenticate poi di rendere ancora più attraente la vostra città con **Spettacoli**, **Campi da Golf** e, per i clienti più ricchi, un giro in **Limousine** tra i **Casinò** più esclusivi.

Ovviamente tutti questi sontuosi progetti hanno un costo e avrete necessità di chiedere Denaro alla **Banca** o addirittura alla **Mafia**, ma fate attenzione alla bancarotta nel caso non riusciate a pagare i vostri **Debiti!**

La competizione tra voi architetti sarà spietata: chi riuscirà a realizzare per primo i **Progetti** per lo sviluppo della città? Chi riuscirà a contribuire maggiormente all'**Inaugurazione** e così entrare nelle grazie del Sindaco?

**Benvenuti a New Las Vegas!**



# PREPARAZIONE

- 1 Ogni giocatore prende una penna (non inclusa) e 2 fogli del Blocco segnapunti: **tenete un foglio dal lato “città” e l’altro dal lato “punteggio”**.
- 2 Prendete casualmente 3 **carte Progetto** così divise: 1 Progetto rosa , 1 Progetto viola  e 1 Progetto giallo . Posizionate al centro del tavolo le 3 carte Progetto con il lato “progetto” a faccia in su. Rimettete il resto delle carte Progetto nella scatola del gioco, non verranno utilizzate in questa partita.
- 3 Mescolate le **carte Casinò**, formate 3 mazzi da 27 carte ciascuno e posizionatevi al centro del tavolo, con il lato “numero Casinò” a faccia in su.

## IMPORTANTE

Durante la vostra prima partita vi suggeriamo di giocare senza il Campo da Golf (vedi pagina 9) e senza le regole della Banca descritte di seguito, in modo da rendere più semplice l’approccio al gioco.

Se il Progetto giallo  riguarda il Campo da Golf, sostituitelo con un altro.

In questa prima partita inizierete con 3 Mazzette di Denaro. Cerchiate dunque 2 Mazzette di Denaro aggiuntive nella vostra Cassaforte (vedi Cassaforte a pagina 11).

- 4 Ogni giocatore sceglie **segretamente** se desidera chiedere un prestito di Denaro alla Banca, che verrà aggiunto alle Mazzette di Denaro nella vostra Cassaforte al termine della partita.

★ Per mostrare il vostro interesse a ottenere il prestito dalla Banca, cerchiate le 4 Mazzette di Denaro  in alto a destra sul vostro foglio punteggio.

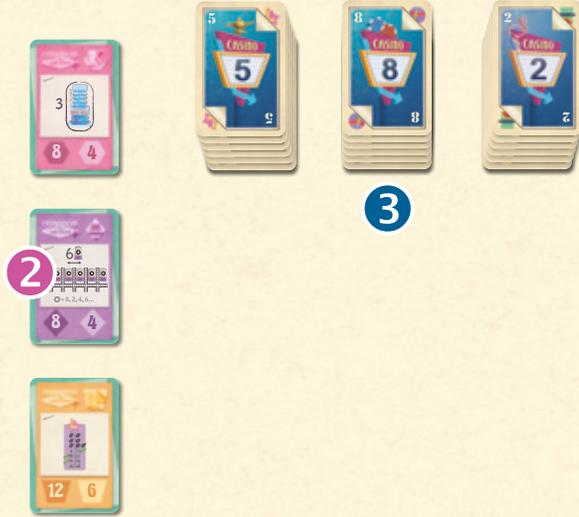
★ Se non volete invece ricevere il prestito, cerchiate la Mazzetta di Denaro barrato  in alto a destra sul vostro foglio punteggio.



Questa scelta resta **segreta** fino al termine della partita, **piegate dunque l’angolo in alto a destra del vostro foglio punteggio** per nascondere la vostra decisione agli altri giocatori.

Al termine della partita, tutti i giocatori rivelano la propria scelta e, a seconda della scelta fatta dalla maggioranza dei giocatori, la Banca offrirà **a tutti voi lo stesso prestito** (vedi Cassaforte a pagina 11).

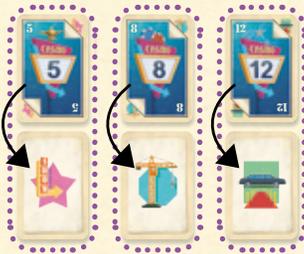




# TURNO DI GIOCO

## 1. Rivelare 3 carte Casinò

All'inizio di ogni turno rivelate la prima carta dalla cima di ciascun mazzo e posizionatela con il lato "effetto" a faccia in su a fianco del rispettivo mazzo, creando così tre combinazioni di numero Casinò / effetto. Le carte rivelate vengono impilate in tre pile separate, una per ciascun mazzo.



## 2. Scegliere una combinazione numero Casinò/effetto

Il turno è **simultaneo**: ogni giocatore sceglie una delle tre combinazioni disponibili e ne risolve gli effetti sul proprio foglio. Più giocatori possono scegliere la stessa combinazione.

## 3. Aprire un Casinò (obbligatorio)

Prima di tutto, ogni giocatore **deve** scrivere il numero della combinazione scelta in uno dei Casinò presenti nelle quattro strade del proprio foglio città. I numeri devono essere scritti in un Casinò che non sia aperto (senza numero) e costruito. Un Casinò costruito è un qualsiasi Casinò senza gru, oppure con una gru cancellata (vedi effetto Costruzione a pagina 8). In ogni strada i numeri devono rispettare un ordine crescente, da sinistra a destra.



Uno stesso numero non può comparire due volte nella stessa strada (a eccezione del bonus Casinò Esteso descritto a pagina 10).

## IMPORTANTE

Un giocatore può lasciare quanti spazi vuoti desidera tra un Casinò e l'altro per poi riempirli in seguito, sempre rispettando l'ordine crescente. È inoltre possibile saltare alcuni numeri nella sequenza (ad esempio mettendo un 8 subito dopo il 6).



Se un giocatore non può scrivere un numero perché non può rispettare le regole di piazzamento, otterrà un permesso rifiutato e segnerà 2 caselle sul Tracciato di Inaugurazione sul proprio foglio punteggio e non potrà effettuare alcuna azione (effetto/bonus) durante il proprio turno.



## 4. Risolvere un effetto (opzionale)

La combinazione scelta offre la possibilità di risolvere un effetto, utilizzabile se il giocatore lo desidera e se ha aperto un Casinò in questo turno.

**Importante:** risolvere un effetto è sempre opzionale.

Dopo che tutti i giocatori hanno, se possibile, aperto un Casinò ed eventualmente risolto l'effetto, iniziate un nuovo turno rivelando la prima carta di ciascuno dei tre mazzi di carte Casinò.

Se i mazzi finiscono, rimescolate gli scarti e formatene di nuovi.

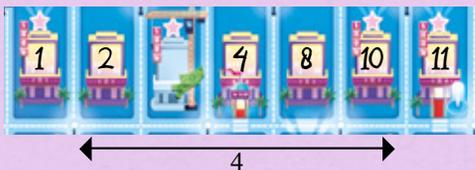


## STRADE

Per portare fortuna ai futuri clienti è necessario aprire i Casinò seguendo una serie di numeri pari o dispari.

Al termine della partita, otterrete 1 punto per ogni Casinò che fa parte della serie più lunga di numeri pari o dispari in ciascuna strada. Per ogni strada, il giocatore con la serie più lunga ottiene inoltre dei punti bonus.

### ESEMPIO



In questo caso la serie più lunga è di 4 numeri pari, dunque il giocatore otterrà 4 punti per questa strada. Inoltre, se questa risulterà essere anche la serie più lunga per questa strada tra tutte quelle dei giocatori, si sommeranno ulteriori 6 punti bonus.



### IMPORTANTE

I Casinò in costruzione non interrompono una serie finché restano in costruzione. Al contrario, i Casinò costruiti ma non aperti (non numerati) interrompono le serie, fintanto che restano chiusi.

Utilizzando i bonus Apertura Rapida o Casinò Esteso è possibile creare serie del tipo 0-2-4-6 o 5-5-7 (vedi Bonus a pagina 10).



## HOTEL

Per costruire un Hotel al termine di un viale, tutti i Casinò di quel viale devono essere aperti (numerati).

### Attenzione:

per costruire un Hotel è necessario anche costruire e aprire eventuali Casinò in costruzione presenti nel viale (vedi effetto Costruzione a pagina 8).



Casinò in costruzione



Casinò costruiti



Casinò aperti



Il primo giocatore a costruire un Hotel in un particolare viale cerchia l'intero Hotel (Hotel Grande) e lo dichiara ad alta voce. Se più giocatori costruiscono lo stesso Hotel nello stesso turno, tutti loro lo cerchianno interamente.



Tutti gli altri giocatori cancellano invece i piani superiori dell'Hotel appena costruito dagli avversari e nei turni successivi potranno cerchiare solo i piani inferiori (Hotel Piccolo).



Tutti gli Hotel, Grandi o Piccoli, daranno un certo numero di punti al termine della partita in base al loro grado di miglioramento (vedi effetto Miglioramento a pagina 8).



# EFFETTI

## Costruzione



Questo effetto consente di costruire un Casinò in costruzione presente in qualsiasi strada. Per farlo, è necessario tuttavia contrarre un Debito.

Cancella la gru e cerchi il Debito associati al Casinò che hai appena costruito. Non appena il Casinò verrà aperto (numerato), cancellate il Debito associato a esso.

Se invece al termine della partita il Casinò con il Debito risulterà chiuso (non numerato), quel Debito dovrà essere pagato e dovrete dunque cancellare una Mazzetta di Denaro cerchiata nella vostra Cassaforte.



**Attenzione:** per risolvere un effetto è prima necessario aprire un Casinò. Non è dunque possibile costruire un Casinò e poi aprirlo nel medesimo turno utilizzando il numero Casinò associato all'effetto Costruzione (ad eccezione del bonus Casinò Esteso descritto a pagina 10).

## Miglioramento



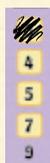
Questo effetto consente di aumentare i punti ottenuti al termine della partita.

Cancellate una casella gialla da una qualsiasi zona del tuo foglio punteggio.

Potete cancellare la casella **10/5/2**

nella zona Inaugurazione, oppure la prima casella gialla nelle zone Hotel, Strade, Campo da Golf o Limousine.

**Attenzione:** le caselle gialle devono essere cancellate dall'alto verso il basso.



## Spettacolo



Questo effetto consente di ospitare uno Spettacolo aprendo un Casinò stellato con il numero associato all'effetto Spettacolo. I Casinò stellati sono quelli con una stella al di sopra. Cerchiate la stella presente al di sopra del Casinò stellato aperto in abbinamento

all'effetto Spettacolo e cancellate la prima casella disponibile (dall'alto al basso) su una delle due colonne Spettacoli sul vostro foglio punteggio. Non appena viene cancellata la prima casella di una colonna Spettacoli, cerchiare i due Debiti della colonna corrispondente.



Durante la partita, non appena la casella a fianco di un Debito viene cancellata, cancellate anche il Debito associato. Al termine della partita, per ogni Debito cerchiato non ancora cancellato dovrete cancellare una Mazzetta di Denaro cerchiata nella vostra Cassaforte.



**Nota:** è possibile aprire un Casinò stellato senza che sia associato a un effetto Spettacolo, ma in questo caso cancellate la stella presente sopra di esso. Se invece viene aperto un Casinò non stellato in abbinamento all'effetto Spettacolo, l'effetto non viene risolto.

## Inaugurazione



Questo effetto consente di compiacere il Sindaco partecipando al processo di Inaugurazione della città.

Segnate una casella sul Tracciato di Inaugurazione (da sinistra a destra) sul vostro foglio punteggio.

3 caselle sono già segnate all'inizio della partita.



**Attenzione:** quando un giocatore segna l'ultima casella del proprio Tracciato di Inaugurazione (quella dopo le forbici), la partita termina.



# CAMPO DA GOLF

La partecipazione al processo di Inaugurazione può essere usata nel corso della partita per ottenere dei bonus concessi dal Sindaco (vedi Bonus a pagina 10).

Inoltre, i giocatori ad aver contribuito maggiormente al processo di Inaugurazione otterranno dei **punti bonus** al termine della partita, mentre chi avrà contribuito in maniera minore dovrà pagare un **Debito** (vedi Fine della Partita a pagina 11).

## Limousine



Questo effetto consente di effettuare un percorso in Limousine per i clienti più ricchi dei Casinò. Il percorso inizia dal semaforo del parcheggio dell'aeroporto e dovrà terminare tornando al suo punto d'origine.

Per iniziare o proseguire il percorso, segnate una linea che prolunghi il percorso esistente. La linea deve seguire il tracciato di strade e viali. Ciascuna linea è segnata da lampione a lampione, anche girando gli angoli se necessario. Il percorso è composto da un unico itinerario e non può avere biforcazioni. La Limousine non può tornare sui propri passi, ma può attraversare una linea segnata in precedenza. Una volta che la Limousine è tornata al punto di origine, il percorso è terminato e non potrà partire di nuovo. Ogni volta che il percorso della Limousine passa di fronte a un Casinò con il tappeto rosso (VIP, Lussuoso o Mafioso), cerciate il simbolo di fronte a quel Casinò. Al termine della partita, ma solo se il Casinò è aperto, i simboli cerchiati conferiranno punti bonus o Mazzette di Denaro da cerchiare nella propria Cassaforte.



La prima volta che aprite un Casinò nella strada più in alto, costruite anche la buca del Campo da Golf presente sopra di esso, cerchiandola.



Per continuare a costruire il Campo da Golf, ogni Casinò che aprirete nella strada più in alto dovrà essere adiacente a un Casinò già aperto. Ogni volta che aprite un Casinò adiacente a un altro già aperto, cerciate la buca del Campo da Golf che si trova sopra di esso.



**Attenzione:** se nella strada più in alto aprite un Casinò che non sia adiacente a un altro già aperto, non potrete più costruire buche nella direzione del Casinò appena aperto. In questo caso cancellate tutte le buche non ancora costruite presenti sopra i Casinò lungo la direzione del Casinò appena aperto fino al termine della strada.



**Attenzione:** se al termine della partita il percorso della Limousine non è tornato al punto di origine, perderete dei punti (vedi Fine della Partita a pagina 11).

Le buche presenti nel Campo da Golf daranno punti in base al loro tipo (PAR 3, PAR 4 o PAR 5).

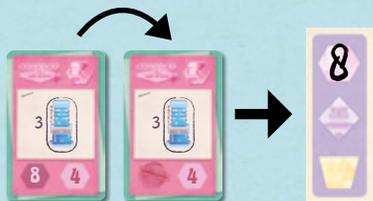


## PROGETTI

Le **carte Progetto** rappresentano degli obiettivi richiesti per lo sviluppo della città. I giocatori che per primi riescono a soddisfare **tutte le condizioni richieste** di una delle tre carte Progetto ottengono immediatamente i punti corrispondenti. Se più giocatori completano lo stesso Progetto nello stesso turno, tutti loro ottengono gli stessi punti.

Questi giocatori scrivono nella casella ,  o  nella zona Progetti del loro foglio punteggio il **valore più alto** indicato sul lato "progetto" della carta, dopodiché girano la carta sul lato "approvato".

Ogni giocatore può completare un Progetto una sola volta. Dopo aver completato un Progetto, i giocatori mantengono i punti ottenuti anche se in seguito non possiedono più le condizioni per completare il Progetto.



Ogni altro giocatore che in seguito completa lo stesso Progetto, ottiene invece il **numero di punti più basso** indicato sul lato "approvato" della carta.

Le condizioni necessarie per completare i vari Progetti sono descritte in dettaglio al termine del regolamento (vedi Carte Progetto a pagina 14).

Il primo giocatore che completa il primo Progetto della partita può, se lo desidera, **rimiscolare le 81 carte Casinò** e formare tre nuovi mazzi per il resto della partita.

## BONUS

Contribuendo al processo di Inaugurazione, i giocatori avranno accesso a 3 diversi bonus concessi dal Sindaco: **Azione Gratuita**, **Apertura Rapida**, **Casinò Esteso**.

### Attenzione:

è possibile utilizzare un solo bonus per turno.

In qualsiasi momento durante il turno, potete usare un bonus **cerchiando una coppia di caselle segnate sul vostro Tracciato di Inaugurazione**. Le coppie sono già raggruppate sul tracciato.



**Nota:** se siete impossibilitati ad aprire un Casinò, segnate 2 caselle sul Tracciato di Inaugurazione e saltate il resto del turno, senza dunque poter utilizzare né effetti né bonus.

★ **APERTURA RAPIDA:** potete **aggiungere o sottrarre 1 o 2** dal numero Casinò della combinazione scelta. In questo modo è possibile ottenere 0 (numero pari), 16 o 17.

★ **AZIONE GRATUITA:** potete usare uno qualsiasi dei 5 effetti al posto di quello della combinazione scelta.

★ **CASINÒ ESTESO:** potete **aprire un secondo Casinò** in questo turno. Questo secondo Casinò deve essere **aperto adiacente a un Casinò già aperto** (a sinistra o a destra) e il suo numero sarà il **medesimo** del Casinò aperto a cui è adiacente.

Nel caso il bonus utilizzato sia **Casinò Esteso**, **cerchiate il Debito**  associato alla coppia di caselle cerciate. Al termine della partita, per ogni Debito cerchiato dovrete **cancellare una Mazzeta di Denaro** nella vostra Cassaforte. Nel caso il bonus utilizzato sia **Apertura Rapida** o **Azione Gratuita**, **cancellate il Debito**  associato alla coppia di caselle cerciate.



# FINE DELLA PARTITA

La partita termina al verificarsi di una delle tre seguenti condizioni:

- ★ un giocatore segna l'ultima casella del proprio **Tracciato di Inaugurazione**;
- ★ un giocatore completa **tutti e tre i Progetti**;
- ★ un giocatore **apre tutti i Casinò costruiti** nelle quattro strade (i Casinò in costruzione non vengono considerati).

I giocatori sommano i punti raccolti nei vari aspetti della città e colui che ha totalizzato il punteggio maggiore viene proclamato vincitore. In caso di pareggio, vince il giocatore con il maggior numero di Hotel. In caso di ulteriore pareggio, vince il giocatore con il maggior numero di Hotel Grandi. Se il pareggio persiste... fate subito un'altra partita!

**Progetti** Sommate i punti dei **Progetti** completati.

**Inaugurazione** Ogni giocatore conta il numero di caselle segnate del proprio Tracciato di Inaugurazione che **non sono state cerchiare** per l'utilizzo dei bonus. A seconda della posizione, i giocatori ottengono i punti indicati nella prima casella visibile del proprio foglio punteggio. I giocatori con il punteggio più alto ottengono 10 o 15 punti, quelli con il secondo maggior valore ne ottengono 5 o 8, mentre quelli con il terzo 2 o 0 punti. I giocatori in ultima posizione devono inoltre cerchiare il **Debito** nella zona Inaugurazione.

**Spettacoli** Ottenete il valore visibile più basso di punti in ciascuna colonna.

**Hotel** Scrivete il numero di **Hotel Grandi e Piccoli** costruiti nelle rispettive colonne e moltiplicateli per il rispettivo valore visibile più basso.

**Strade** Per ciascuna strada ottenete 1 punto per ogni Casinò nella serie più lunga di numeri pari o dispari. Ricordate che i Casinò in costruzione non interrompono le serie. Inoltre, a fianco scrivete in quante strade possedete la serie più lunga e moltiplicate questo valore per il minor valore visibile. In caso di pareggio per la serie più lunga nelle strade, tutti i giocatori al vertice ottengono il bonus.

**Campo da Golf** Scrivete quante buche possedete per ogni tipo (**PAR 3**, **PAR 4** e **PAR 5**) e moltiplicate questi valori per i rispettivi valori visibili più bassi.

**Limousine** Scrivete il numero di **Casinò VIP** e **Lussuosi** che siano cerchiati e aperti (numerati), e moltiplicate questi valori per i rispettivi valori visibili più bassi. Per ogni **Casinò Mafioso** cerchiato e aperto, cerchiare 1 **Mazzetta di Denaro** nella vostra Cassaforte. Scrivete a fianco il minor numero di linee mancanti (da lampione a lampione) per completare il percorso della Limousine fino al punto di origine e moltiplicate questo valore per il valore visibile più basso.

**Cassaforte** I giocatori rivelano la propria scelta iniziale riguardo alla richiesta del prestito in Banca.

- ★ Se più della metà dei giocatori hanno scelto di chiedere un prestito in Banca, tutti i giocatori cerchiare 4 **Mazzette di Denaro** nella propria Cassaforte.
- ★ Se metà o più della metà dei giocatori hanno scelto di non chiedere un prestito in Banca, tutti i giocatori cerchiare 2 **Mazzette di Denaro** nella propria Cassaforte.
- ★ Tuttavia, se nessun giocatore ha scelto di chiedere un prestito in Banca, tutti i giocatori non cerchiare invece alcuna **Mazzetta di Denaro** nella propria Cassaforte.

Per ogni **Debito** cerchiato e non cancellato presente sui propri fogli, ciascun giocatore cancella 1 **Mazzetta di Denaro** cerchiata presente nella propria Cassaforte. Se le **Mazzette di Denaro** cerchiare sono sufficienti a coprire i debiti, cancellate la casella -20 punti, altrimenti non siete riusciti a ripagare i vostri debiti e subirete la penalità indicata.



# MODALITÀ SOLITARIA

**ALEXIS**  
SOLO MODE

La ACME (Alexis Casinò & Mafia Enterprise) è il tuo principale concorrente. I suoi architetti hanno molti legami con politici e mafiosi. Fai attenzione... ti potresti ritrovare tre metri sotto terra, nel bel mezzo del deserto. Le regole di gioco sono le medesime di una partita a più giocatori a eccezione dei seguenti cambiamenti. Buona fortuna!

## Preparazione

★ Prendi una carta Architetto ACME (il numero in alto a sinistra indica la difficoltà, più è alto e più è difficile).

★ Prendi 3 carte Progetto come per una partita a più giocatori e posizionale con il lato “progetto” visibile.

★ Prendi un foglio città e un foglio punteggio. Sul foglio punteggio, dividi tutte le caselle dei punteggi in 2 con una linea orizzontale. Segnerai il tuo punteggio nella sezione superiore della casella, mentre quello di ACME nella sezione inferiore.

★ Mescola le carte Casinò e dividile in 2 mazzi uguali con il lato “effetto” visibile. Mescola le 3 carte Progetto Approvato in uno dei due mazzi, dopodiché posizionalo al di sotto dell’altro.

★ Scegli se desideri chiedere il prestito alla Banca come per una partita a più giocatori. Dopodiché pesca una carta Casinò dal mazzo e, senza guardarne il numero, posizionala sotto al tuo foglio punteggio. Al termine della partita, il numero riportato sulla carta definirà se ACME desidera ottenere o meno il prestito dalla Banca.

## Turno di Gioco

All’inizio di ogni turno, pesca 3 carte Casinò. Scegline 2 da utilizzare, una per il numero Casinò e l’altra per l’effetto. Dopodiché scartale entrambe e posiziona la terza, con il lato effetto visibile, in una pila ACME separata. In questo modo formerai una pila di carte che consentiranno ad ACME di aprire i propri Casinò.



**Attenzione:** non è consentito mescolare la pila ACME, ma puoi controllarne le carte in qualsiasi momento.

Se sei impossibilitato ad aprire un Casinò, segna 2 caselle sul Tracciato di Inaugurazione e scegli comunque la terza carta da posizionare nella pila ACME.

Quando peschi una carta Progetto Approvato rimuovila dal gioco e pesca una nuova carta Casinò. Alla fine del turno in cui è stata pescata la carta Progetto Approvato, prendi la carta Architetto ACME e verifica:

- se ACME completa o meno il Progetto corrispondente;
- gli Hotel che ACME prova a costruire.

1 <sup>st</sup>	+  6
2 <sup>nd</sup>	+  7
3 <sup>rd</sup>	+  8-9

Quando ACME completa un Progetto, scrivine i punti nella casella corrispondente del foglio punteggio. Se ACME ha completato il Progetto prima di te, gira la carta Progetto sul lato “approvato”.

Se ad esempio stai giocando contro l’Architetto ACME riportato poco sopra e peschi le carte Progetto Approvato nell’ordine , , :

- prima carta: ACME non completa il Progetto e prova a costruire l’Hotel del viale 6;
- seconda carta: ACME non completa il Progetto e prova a costruire l’Hotel del viale 7;
- terza carta: ACME completa il Progetto e prova a costruire gli Hotel dei viali 8 e 9.

Quando ACME costruisce un Hotel, scrivi la lettera “A” nella parte superiore dell’Hotel corrispondente. Puoi costruire l’Hotel prima di ACME nel medesimo turno in cui hai pescato la carta Progetto Approvato, ma se ACME ha costruito l’Hotel in un viale, tu potrai costruirci solamente un Hotel Piccolo.



D'altro canto, se hai già costruito quell'Hotel prima di ACME, il tuo rivale non potrà costruire niente, poiché ACME costruisce solamente Hotel Grandi.

**Attenzione:** quando il primo Progetto della partita viene completato, da te o da ACME, **devi rimiscolare le carte Casinò scartate con le carte Casinò ancora nel mazzo** per formare un nuovo mazzo. Devi rimiscolare gli scarti anche nel caso in cui il mazzo finisca.

## Fine della Partita

La partita termina non appena viene soddisfatta una delle normali tre condizioni di fine partita. ACME può dunque causare la fine della partita completando i 3 Progetti.

Per calcolare i punti di ACME prendi la sua pila di carte Casinò senza cambiarne l'ordine.

ACME otterrà punti in base ai valori associati a ciascun aspetto della città. Sulla carta Architetto ACME sono presenti, per ogni aspetto, un valore Base e un valore Migliorato. Questi aspetti sono posizionati lungo una Tracciato Miglioramento che indica quante carte Miglioramento sono necessarie per migliorare quel determinato aspetto di ACME. Somma le carte Miglioramento nella pila ACME e determina quali aspetti della città di ACME potranno beneficiare del valore Migliorato e quali invece dovranno utilizzare il valore Base.



**INAUGURAZIONE:** confronta il numero di caselle segnate sul tuo Tracciato di Inaugurazione non cerciate con il numero di carte Inaugurazione nella pila di ACME per determinare chi è arrivato primo e chi secondo. Se sei arrivato secondo, cerchia il Debito . ACME non ottiene alcun punto dall'essere arrivato primo o secondo e nemmeno ottiene il Debito. A prescindere dal suo posizionamento, per ogni carta Inaugurazione ACME ottiene un numero di punti indicato sulla carta Architetto ACME (Base o Migliorato).



**SPETTACOLI:** per ogni carta Spettacolo nella propria pila ACME ottiene un numero di punti indicato sulla carta Architetto ACME (Base o Migliorato).



**HOTEL:** per ogni Hotel costruito ("A") ACME ottiene un numero di punti indicato sulla carta Architetto ACME (Base o Migliorato).



**STRADE:** somma le carte Costruzione presenti nella pila di ACME e aggiungi/sottrai il valore indicato dalla gru sulla carta Architetto ACME. Il risultato (minimo 1) è il numero di Casinò della serie più lunga di ACME per ciascuna strada. ACME ottiene i punti così calcolati per ciascuna strada. Inoltre, per ciascuna strada in cui ACME ha la serie più lunga ottiene un numero di punti indicato sulla carta Architetto ACME (Base o Migliorato).



**CAMPO DA GOLF:** ACME costruisce una buca del Campo da Golf per ogni carta con lo stesso effetto della precedente nella propria pila. Se ad esempio, nella pila di ACME sono presenti 3 carte consecutive con lo stesso effetto, ACME costruisce 2 buche. Per ogni buca costruita ACME ottiene un numero di punti indicato dalla carta Architetto ACME (Base o Migliorato).



**LIMOUSINE:** per ogni carta Limousine nella propria pila ACME ottiene un numero di punti indicato sulla carta Architetto ACME (Base o Migliorato).



**CASSAFORTE:** rivela la carta messa sotto al foglio punteggio all'inizio della partita per determinare quante Mazzette di Denaro hai a disposizione. Se il numero sulla carta è uguale o più alto rispetto a quello indicato sulla carta Architetto ACME, allora ACME ha deciso di chiedere un prestito alla Banca. Determina normalmente le Mazzette di Denaro a tua disposizione. ACME ha fondi illimitati, ma puoi comunque spingerlo al fallimento. Se sia tu che ACME avete deciso di NON chiedere un prestito alla Banca, allora ACME subisce una penalità pari al numero sulla carta messa sotto al foglio punteggio all'inizio della partita.



# CARTE PROGETTO

## Hotel e Inaugurazione



Per completare questo Progetto devi aver costruito 3 Hotel Grandi.



Per completare questo Progetto devi aver costruito 5 Hotel Piccoli.



Per completare questo Progetto devi aver costruito 7 Hotel (Grandi o Piccoli).



Per completare questo Progetto devi aver costruito 2 Hotel Grandi consecutivi su viali adiacenti.



Per completare questo Progetto devi aver costruito 4 Hotel consecutivi (Grandi o Piccoli), su viali adiacenti.



Per completare questo Progetto devi aver costruito gli Hotel sui viali 1 e 11 (Grandi o Piccoli).



Per completare questo Progetto devi avere 10 caselle segnate e non cerciate sul Tracciato di Inaugurazione. Queste caselle possono essere normalmente utilizzate dopo aver completato il Progetto.

## Strade e Limousine

Attenzione: i numeri identici dei Casinò scritti grazie al bonus Casinò Esteso sono normalmente considerati per determinare la lunghezza di una serie e i Casinò in costruzione non interrompono le serie.



Per completare questo Progetto devi avere una serie di 6 numeri Casinò pari in una strada.



Per completare questo Progetto devi avere una serie di 7 numeri Casinò dispari in una strada.



Per completare questo Progetto devi avere due serie di 4 numeri Casinò dispari. Queste serie possono essere nella stessa strada o in strade diverse.



Per completare questo Progetto devi avere una serie di 5 numeri Casinò pari situata all'inizio o alla fine di una strada. Ricorda che i Casinò in costruzione non contano per le serie, dunque vengono ignorati ai fini di questo Progetto se si trovano all'inizio o alla fine di una strada.



Per completare questo Progetto devi aver aperto tutti i Casinò in 2 strade, escludendo quelli in costruzione.



Per completare questo Progetto il percorso della tua Limousine deve essere passato di fronte a tutte e tre le tipologie di Casinò con il tappeto rosso (VIP, Lussuoso e Mafioso). Non è necessario che i Casinò siano aperti ai fini di questo Progetto.





Per completare questo Progetto il percorso della tua Limousine deve essere passato di fronte a un Casinò con il tappeto rosso (VIP, Lussuoso o Mafioso) in ciascuna delle 4 strade. Non è necessario che i Casinò siano aperti ai fini di questo Progetto.

## Costruzione, Spettacoli e Campo da Golf



Per completare questo Progetto devi aver costruito e aperto i Casinò in costruzione nei viali 1 e 11.



Per completare questo Progetto devi aver costruito e aperto tutti i Casinò in costruzione in 2 strade.



Per completare questo Progetto devi aver costruito tutti i Casinò in costruzione nelle 4 strade.



Per completare questo Progetto devi aver costruito e aperto tutti i Casinò in costruzione e ospitare tutti gli Spettacoli nella stessa strada.



Per completare questo Progetto devi aver segnato le prime 3 caselle di entrambe le colonne Spettacoli.



Per completare questo Progetto devi ospitare tutti gli Spettacoli e aver costruito tutte le buche del Campo da Golf nella strada più in alto.



Per completare questo Progetto devi aver costruito tutte le buche **PAR 4** del Campo da Golf.

## RICONOSCIMENTI

Autore: **Benoit TURPIN**

Autore Modalità Solitaria: **Alexis ALLARD**

Grafica Digitale: **Anne HEIDSIECK**

Sviluppo: **BLUE COCKER**

Traduzione: **Giacomo MALTAGLIATI**

Impaginazione: **Margherita CAGNOLA**

Supervisione: **Mario CORTESE**

Revisione: **Giulia LICCIARDELLO, Sallenda CACINI**

## Ringraziamenti

Il cane di Blue Cocker lecca con gratitudine Andrée Frances, Bruno Desch, Matthieu Halfen, Jean-Emmanuel Gilbert, Michel Schoenacker, Alain Blaizeau, Nathalie Geoffrin, Renaud Challiat.

Benoit desidera ringraziare tutti i giocatori che hanno scoperto e diffuso l'amore per Welcome to. Senza di loro non avrebbe avuto mai l'occasione di inventarne le espansioni e, adesso, questa versione successiva. Un immenso "grazie" anche a tutti coloro che nell'industria del gioco lo hanno spronato a investire più tempo ed energia nel suo hobby. Infine, un ringraziamento speciale a Virginie, senza di cui tutto questo non sarebbe stato possibile, anche considerando Myrmes...

Alexis desidera ringraziare Benoit per il "fiasco", Anne per il "turno" e Alain per il "fiume".



**BLUE  
COCKER**

**Blue Cocker Games** - Tél. : +33 5 34 28 05 01

209 avenue de Castres 31500 Toulouse - France

[www.bluecocker.com](http://www.bluecocker.com)

© BLUE COCKER GAMES 2019 ALL RIGHT RESERVED

UNDER EXCLUSIVE LICENCE TO BLUE COCKER

Edizione Italiana a cura di GateOnGames:

[www.gateongames.com](http://www.gateongames.com) - [edizioni@gateongames.com](mailto:edizioni@gateongames.com)

Distribuzione a cura di DungeonDice.it:

[www.dungeondice.it](http://www.dungeondice.it)

**GateOnGames** e **DungeonDice.it**  
sono marchi registrati.

Tutti i diritti sono riservati.



[DUNGEONDICE.IT](http://DUNGEONDICE.IT)



## Esempio di punteggio a 2 giocatori

**PROGETTI:** Benoit ha completato 2 Progetti, il rosa dopo l'avversario e il giallo prima di lui. Ottiene dunque  $6 + 12 = 18$  punti.

**INAUGURAZIONE** Benoit ha meno caselle segnate e non cerciate dell'avversario, arriva dunque secondo e ottiene **8 punti**. Essendo al tempo stesso anche ultimo, cerchia il **Debito** corrispondente.

**SPETTACOLI:** Benoit ottiene **28 punti** e **9 punti** per le colonne Spettacoli. Avrebbe potuto cancellare l'ultimo **Debito** rimasto con un ultimo effetto Spettacolo, ma non ci è riuscito.

**HOTEL:** Benoit ha costruito 3 Hotel Grandi prima dell'avversario e 4 Hotel Piccoli dopo di lui. Ottiene così **9 punti** e **4 punti**.

**STRADE:** le serie più lunghe di Benoit per ciascuna strada sono: **4 dispari** (5-7-9-11) + **2 dispari** (1-1) + **7 dispari** (1-5-5-7-9-11-15) + **4 pari** (0-4-6-8) = **17 punti**. La sua serie nella terza strada è più lunga di quella dell'avversario, ottiene dunque **8 punti extra**.

**CAMPO DA GOLF:** nella strada più in alto Benoit ha scritto 11 come primo numero, ma poi ha scritto il 13 prima del 12, bloccando in questo modo la costruzione del Campo da Golf verso destra. Ottiene in ogni caso  $3 + 4 + 10 = 17$  punti per il suo Campo da Golf.

**LIMOUSINE:** il percorso della Limousine di Benoit è passato di fronte a 1 Casinò VIP e 1 Casinò Lussuoso, ciascuno dei quali gli conferisce **3 punti**, oltre a essere passato di fronte a 1 Casinò Mafioso che gli ha permesso di cerchiare **1 Mazzetta di Denaro** nella sua Cassaforte. Il percorso della Limousine non è tuttavia completo, mancano 2 linee per tornare al punto di origine, in questo modo Benoit **perde 12 punti**.

**CASSAFORTE:** desidera chiedere un prestito alla Banca, ma non il suo avversario. Entrambi hanno dunque cerchiato 2 Mazzette di Denaro nella propria Cassaforte. Benoit ha dunque **4 Mazzette di Denaro** nella propria Cassaforte (1 iniziale + 1 Casinò Mafioso + 2 prestito alla Banca). Benoit ha purtroppo **5 Debiti** da saldare (1 Casinò costruito ma non aperto + 2 bonus Casinò Esteso sul Tracciato di Inaugurazione + 1 ultimo posto sul Tracciato di Inaugurazione + 1 Spettacoli). Benoit non riesce a pagare tutti i suoi Debiti e **perde 20 punti!**

**TOTALE:** 92 punti. **Puoi fare meglio di lui!**

