

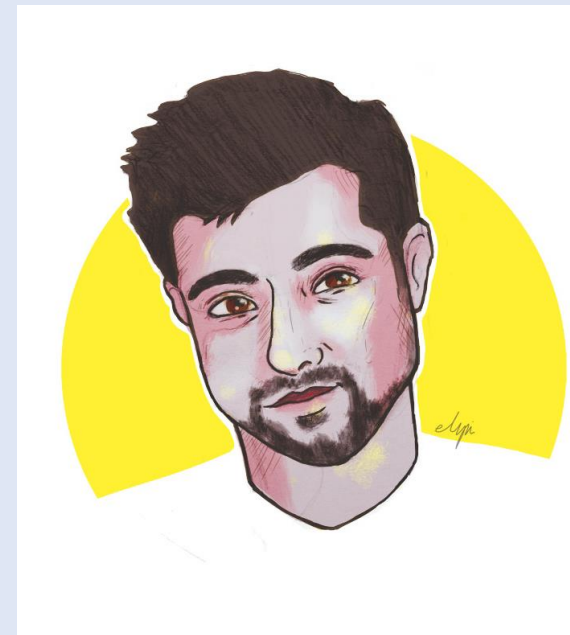
★ REGLAS ★

W E L C O M E

TO *New*
LAS VEGAS



RESUMEN REGLAS



Más información en [MolusHome](https://www.molus.com)

TURNO DE JUEGO

1. Girar 3 Cartas de Casino
2. Elegir combinación de número y efecto
 - Se puede repetir entre los jugadores
3. Abrir un casino
 - El casino debe estar construido.
 - Colocar en orden ascendente (izda. a dcha. en cada calle)
 - No se pueden repetir números.
 - Se pueden dejar huecos y saltar números entre casinos.
4. Resolver efecto (Opcional)



Si no se puede realizar la acción del paso 3, se deben marcar 2 casillas del marcador de Inauguración.



Una vez han finalizado los cuatro pasos, se inicia un nuevo turno por el repitiendo desde paso 1. Si se acaban los mazos, se mezclan y forman unos nuevos.

LA PARTIDA FINALIZA cuando UN ARQUITECTO...

- Completa su Marcador de Inauguración, o
- Realiza los tres Proyectos de Ciudad, o
- Abre todos los Casinos construidos de sus 4 calles (los Casinos en construcción no se tienen en cuenta).

EFECTOS

1. **Construcción:** Acaba un casino en construcción (grúa)
 - Al resolver: Tachar grúa y rodear deuda.
 - Después, al abrir ese casino: Tachar deuda.
2. **Mejora:** Incrementa el valor de los puntos.
 - Tachar casillas amarillas de una en una desde la parte superior hacia abajo.
3. **Espectáculos:** Solo para casinos con estrella.
 - Rodead estrella y tachar casilla de la hoja de puntuación.
 - Si es el primer show de la columna rodear las deudas.
4. **Inauguración:** Tachar casilla en el marcador de Inauguración.
5. **Limusina:** Avanza la limusina hasta la siguiente farola
 - El recorrido empieza y acaba en el semáforo
 - No se puede volver a pasar por donde se ha pasado
 - Si se hace una ruta, no se puede hacer otra
 - Cada vez que se pase por un elemento especial, se rodea.

HOTELES

- Cuando se abren todos los casinos de una avenida (calle vertical)
- El primer jugador rodea por completo el hotel (Gran Hotel).
 - El resto de jugadores tacha la parte superior, y cuando cumplan la condición abrirá un Hotel Menor.

CALLES

- El objetivo es conseguir serie más larga de Casinos con números pares o impares en cada calle de manera independiente.
- Los casinos sin construir no interrumpen las series
 - Los casinos construidos sin abrir interrumpen la serie

PROYECTOS

- El primer arquitecto en conseguir un objetivo gana el número superior de puntos que indica la carta y gira la carta de ese proyecto.
 - El resto de arquitectos pueden conseguir el mismo objetivo en turnos posteriores, obteniendo la puntuación más baja de la carta
- OPCIONAL. El arquitecto que consiga ser el primero en completar un proyecto puede volver a mezclar las cartas de Casinos y crear 3 nuevos mazos

GOLF

Tras abrir el primer casino en la calle superior, se construye el campo de golf que tiene justo encima. Para continuar ampliando este campo de golf, se deben abrir casinos adyacentes a un Casino ya abierto. Si se salta algún casino, de manera que se abre y no esté junto a otro ya abierto, ya no se podrá expandir más el campo de golf en esa dirección.

BONIFICACIONES

Se pueden aplicar en cualquier momento del turno. Para ello, se debe rodear un grupo de 2 casillas tachadas del Marcador de Inauguración.

- **Apertura fácil:** Se puede añadir o restar 1 o 2 al número de casino. Se tacha la deuda del marcador de Inauguración.
- **Acción gratuita:** Usar cualquier efecto en lugar del correspondiente elegido. Se tacha la deuda del marcador de Inauguración.
- **Ampliación de casino:** Abrir en segundo casino en el mismo turno. El nuevo casino debe ser adyacente y con el mismo número a uno ya abierto. Se debe rodear la deuda del marcador de Inauguración para pagarla al final de la partida.

DUDAS FRECUENTES

- **Efecto construcción:** No se pueden hacer abrir un casino y construirlo en un mismo turno.
- **Efecto espectáculos:** Se puede abrir un casino **con** estrella sin carta de efecto de espectáculos (tachar estrella y no marcar puntuación) o abrir un casino normal con carta de efecto de espectáculos (no se aplica el efecto).
- **Proyectos:** Un arquitecto sólo puede puntuar una vez cada uno de los tres proyectos. Además, una vez un proyecto se ha completado, el arquitecto conserva los puntos obtenidos incluso si más tarde ya no cumple con los requisitos del proyecto
- **Bonificación “Acción gratuita”.** Sustituye a la acción de la acción elegida.

Para el resto de los detalles consultar el manual original del juego:

PREPARACIÓN Y COMPONENTES

EJEMPLO 2 JUGADORES

RECUENTO DE PUNTOS

LISTADO DE PROYECTOS

MODO SOLITARIO