

★ REGLAS ★

W E L C O M E

TO *New*  
**LAS VEGAS**



# COMPONENTES

## 81 Cartas de Casino (58x88 mm)

(Frontal: el número de Casino / Dorso: el efecto)



Distribución de las cartas:

**Por la cara del Efecto:** 16 cartas de Inauguración, 16 cartas de Construcción, 16 cartas de Limusina, 16 cartas de Espectáculo, 17 cartas de Mejora.

**Por la cara del número de Casino:** 3x **1** **2** **14**,  
**15**, 4x **3** **13**, 5x **4** **12**, 6x **5** **11**,  
 7x **6** **10**, 8x **7** **9**, 9x **8**.

## 21 Cartas de Proyectos (58x88 mm)

De 3 tipos diferentes, identificados por un color y un símbolo (frontal: el proyecto / Dorso: Aprobado).



## 8 Cartas del Solitario (58x88 mm)

3 Cartas de Aprobación de Proyecto y 5 Cartas de Arquitecto.



## 1 Bloc de Hojas De Puntuación

(Frontal: la ciudad / Dorso: la puntuación)



Calle

Avenida

- Nombre de tu Ciudad
- Hoyos de Golf
- Casino en Construcción
- Casino con Espectáculo
- Inicio de la Limusina
- Casino VIP
- Casino de la Mafia
- Casino de Lujo

Nombre de tu Ciudad

Acciones de Bonificación

Banco

Marcador de Inauguración

Proyectos

Inauguración

Espectáculos

Hoteles

Calles

Hoyos de Golf

Limusina

Caja Fuerte

Ayuda para el Jugador:

Efectos

Denegación de Permiso

Préstamo del Banco

Condiciones de Final de Partida



## INTRODUCCIÓN

*Welcome to New Las Vegas* es una secuela independiente de *Welcome to...*

Te has convertido en un reputado arquitecto y al final de los 60s, en los EEUU, te unes al proyecto para construir una “*New Las Vegas*”.

¡Pero la competencia es dura!

¿Quién se ajustará mejor a los **Proyectos de Ciudad** creando, entre las **4 Calles** y las **11 Avenidas** que se han adjudicado a cada uno, los **Casinos** más lujosos y entretenidos, los **Hoteles** más grandes y los **Campos de Golf** más largos?

En *Welcome to New Las Vegas*, cada uno juega al mismo tiempo con las mismas cartas. Se trata de combinar inteligentemente los números de Casino con sus efectos asociados para poder convertirse en el mejor arquitecto del mañana.

Pero atención, ¡el desafío es incluso mayor que en *Welcome to...*! Os enfrentaréis a más elecciones y tendréis más interacciones con los otros arquitectos.

Por eso, os recomendamos jugar previamente a *Welcome to...* antes de jugar a *Welcome to New Las Vegas*.

## OBJETIVO DEL JUEGO

Gradualmente desarrollaréis vuestras 4 calles (horizontales) abriendo en ellas **Casinos**.

¿Habéis acabado de abrir todos los **Casinos** de una de vuestras **Avenidas** (vertical)? Pues ha llegado el momento de construir un **Gran Hotel** para los turistas.

Y no os olvidéis de hacer más atractiva vuestra ciudad añadiéndole **espectáculos**, **campos** de golf, e incluso, para aquellos clientes más adinerados, un tour en **limusina** recorriendo los **Casinos** más lujosos.

Evidentemente, para todos estos suntuosos proyectos tan caros, necesitaréis pedir préstamos al **Banco** o incluso a la **Mafia**, así que cuidado con caer en bancarrota si no podéis pagar vuestras **deudas**.

La competencia con los otros arquitectos será dura. ¿Quién será el primero en conseguir que le aprueben los **Proyectos** de la Ciudad? ¿Quién contribuirá más en la **inauguración** de la Ciudad?

¡Bienvenidos a *New Las Vegas*!



# PREPARACIÓN

- 1 Cada arquitecto toma un lápiz (no incluido en el juego), una hoja de ciudad y una hoja de puntuación.
- 2 Se toman 3 Cartas de Proyecto, uno rosa , uno morado  y uno amarillo . Colocad sobre la mesa estos 3 Proyectos con la cara de proyecto visible (el resto de cartas de Proyecto se devuelven a la caja).
- 3 Mezclad las cartas de Casino y cread 3 mazos iguales (de 27 cartas cada uno), uno al lado del otro, con el número de Casino boca arriba.

## NOTA

En vuestra primera partida, recomendamos que juguéis **sin** el campo de golf (ver página 9) y **sin** la siguiente regla del Banco, para poder familiarizaros mejor con el juego.

Si os sale el proyecto amarillo  correspondiente al campo de golf, reemplazadlo por otro diferente.

En esta partida inicial, empezad con tres fajos de billetes en vuestra Caja Fuerte. Marcadlo rodeando 2 fajos de billetes adicionales en vuestra Caja Fuerte (ver p.11).

- 4 **En secreto** elegid si queréis pedir prestado dinero al Banco, el cual se añadirá a los fajos de billetes que estén en vuestra Caja Fuerte.

★ Para elegir recibir dinero prestado, rodead el símbolo de los 4 fajos de billetes  en vuestra hoja de puntuación.

★ En caso contrario, si no queréis recibir dinero prestado, rodead el fajo tachado .

Después, para que vuestra elección se mantenga en **secreto**, doblad la esquina de vuestra hoja para ocultarlo a los otros arquitectos.

Al final de la partida, se mostrarán las elecciones de todos los arquitectos y según el resultado, el Banco entregará una determinada cantidad de dinero a todos los arquitectos (ver Caja Fuerte página 11).





3



2



1

4



# TURNO DE JUEGO

## 1. Girar 3 cartas de Casino

Al principio de cada turno, se gira la carta superior de cada mazo y se deja al lado, con la cara del efecto boca arriba, creando tres combinaciones: **Número de Casino / Efecto**.

Las cartas giradas se irán acumulando formando tres pilas de descarte.



## 2. Elegir una combinación de número y efecto

El turno de los jugadores es **simultáneo**. Individualmente cada jugador elige **una de las tres combinaciones disponibles** y aplica los resultados en su hoja.

Por lo tanto puede darse el caso de que varios arquitectos elijan la misma combinación.

## 3. Abrir un Casino (obligatorio)

Primero, cada arquitecto debe anotar el número de la combinación escogida en un Casino de una de sus 4 calles de su **hoja de ciudad**.

Los números siempre deben anotarse en un Casino **vacío** y **construido** (esto es, un Casino sin grúa o con una grúa tachada. Ver efecto de Construcción en página 8).

Además, deben ser colocados **en orden ascendente desde la izquierda a la derecha** de forma independiente en cada calle.



**El mismo número nunca puede aparecer dos veces en la misma calle** (excepto en el caso de la Bonificación por Ampliación de Casinos. Ver página 10).

## NOTA

Los jugadores pueden dejar tantos Casinos vacíos como deseen entre dos Casinos abiertos y rellenarlos más tarde (siempre que se respete el orden ascendente).

También es posible saltarse algunos números (por ejemplo, poner un 8 justo después de un 6).



Si un jugador no puede anotar ninguno de los 3 números de las cartas de Casino porque no le es posible respetar la regla de colocación, se produce una **Denegación de permiso** y deberá marcar **2 casillas del Marcador de Inauguración** de su Hoja de Puntuación y no podrá resolver ninguna acción este turno.



## 4. Resolver el Efecto (opcional)

La combinación elegida por el jugador le permite resolver un efecto, si lo desea y si ha abierto un Casino con la carta de Casino de esa combinación.

**Importante: aplicar un efecto siempre es opcional.**

Una vez todos los arquitectos han abierto sus Casinos y (opcionalmente) aplicado sus efectos, se empieza un nuevo turno girando las nuevas cartas superiores de los tres mazos de cartas de Casino.

Si se acabaran los mazos, volved a mezclarlos.

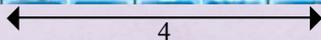


## CALLES

Para traer suerte a vuestros futuros clientes, debéis intentar abrir **Casinos en series de números pares o impares**.

Al final de la partida, ganaréis puntos por vuestra serie más larga de Casinos con números pares o impares en cada calle.

### EJEMPLO



Aquí la serie más larga es de 4 Casinos con números pares, así que el arquitecto obtendrá 4 puntos en esta calle, además de quizás recibir una bonificación extra de 6 puntos si es quien tiene la serie más larga en esta calle, comparándose con sus rivales.

### NOTA

Mientras no estén contruidos, **los Casinos en construcción no interrumpen las series**. Por el contrario, en el momento en que sean **construidos** y mientras **no estén abiertos** (numerados) las **interrumpen**.

Con el uso de la bonificación de Apertura Fácil o Ampliación de Casinos es posible conseguir series como 0-2-4-6 o 5-5-7 (ver Bonificaciones página 10).



## HOTELES

Para construir Hoteles, en la parte inferior de cada Avenida, **todos los Casinos de esa Avenida deben estar abiertos** (tener un número en su interior).

**Atención:** eso significa que debes haber construido y abierto el Casino en construcción de la Avenida (ver el efecto Construcción en página 8).



Casino en construcción



Casino Construido



Casino Abierto



Los **primeros arquitectos** en construir el Hotel de una Avenida, en el mismo turno, rodean todo **el Hotel** (el Gran Hotel) y lo anuncian al resto de arquitectos.



Entonces el resto de arquitectos deberán **tachar la parte superior de ese Hotel** y ya tan sólo podrán construir **la parte inferior de ese Hotel** (el Hotel Menor) durante los turnos posteriores.



Estos Hoteles, grandes o menores, otorgarán un determinado número de puntos al final de la partida, dependiendo de si han sido mejorados (ver el efecto de Mejora en página 8).



# EFECTOS

## Construcción



Este efecto os permite acabar la edificación de uno de los Casinos en construcción en cualquier calle. Aunque vas a necesitar que te presten dinero.

Tachad la Grúa y rodead la deuda .

En el momento en que el Casino construido sea **abierto** (con un número inscrito), la **deuda**  es **eliminada** (tachada). Pero si el Casino **no está abierto** al final de la partida, **se deberá pagar la deuda** gastando (tachando) un fajo de billetes de vuestra Caja Fuerte por cada deuda que mantengáis rodeada  (pero no tachada).

**¡Atención!** Un Casino debe estar abierto antes de que se resuelva el efecto. Así pues, no se puede construir un Casino y después abrirlo en el mismo turno usando el número asociado con el efecto de Construcción.



## Mejora



Este efecto os permite incrementar el valor de los puntos obtenidos al final de la partida.

Tachad **una** casilla amarilla que esté disponible en cualquier área de **puntuación** de vuestra hoja.

Podéis tachar la casilla **10/5/2** del área de la **inauguración** u otra casilla amarilla en hoteles, calles, golf o limusina.

**Atención:** debéis tachar siempre las casillas amarillas de una en una desde la parte superior hacia abajo.

## Inauguración



Este efecto os permite satisfacer a la alcaldesa participando en el proceso de inauguración de la ciudad. Tachad la **primera casilla disponible** (a partir de la izquierda hacia la derecha) en el **Marcador de Inauguración**. Empezáis la partida con 3 casillas ya tachadas.



**Atención:** si un arquitecto tacha la última casilla del Marcador de Inauguración (la que está pasadas las tijeras), la partida termina.



## Espectáculos



Este efecto os permite ofrecer Espectáculos en vuestros Casinos si abris un Casino con estrella con un número de Casino que tenga **asociado** el efecto de Espectáculos.

Rodead la estrella del Casino con espectáculo abierto y tachad la **primera casilla disponible** (desde la parte superior hacia abajo) en una de las dos columnas de Espectáculos. Cuando se tache la primera casilla de una columna de Espectáculos, rodead las dos deudas  de esa columna.



Durante la partida, cuando una casilla de Espectáculos asociada a una deuda  sea tachada, **también se tachará la deuda**. Al final de la partida, por cada deuda  sin tachar, deberéis tachar un fajo de billetes en vuestra Caja Fuerte.

**Nota:** Podéis abrir un Casino con estrella sin usar el efecto de Espectáculos, pero entonces deberéis tachar la estrella. También podéis abrir un Casino sin estrella con un efecto de Espectáculos, pero no podréis aplicar el efecto.



Involucrarse en el proceso de Inauguración puede usarse para obtener favores de la Alcaldesa durante la partida (ver Bonificaciones, página 10).

Más aún, el arquitecto que más haya contribuido al proceso de Inauguración obtendrá una recompensa; y aquel que menos haya contribuido deberá afrontar una deuda (ver Final de Partida en página 11).

## Limusina



Este efecto os permite trazar un recorrido en Limusina para los clientes ricos de los Casinos.

El recorrido empieza en el semáforo del parking del aeropuerto y debe volver a este punto inicial para finalizar.



Para empezar o continuar el recorrido, dibuja una línea que prolongue el recorrido existente. Esta línea se desplaza siguiendo las calles y las avenidas desde una farola hasta otra.



El recorrido está compuesto tan sólo de una ruta, sin bifurcaciones. La Limusina no puede volver a pasar sobre una sección ya recorrida, pero sí que puede cruzarla. Una vez la Limusina ha vuelto al aeropuerto ya no puede volverlo a abandonar.

Cuando el recorrido pase por delante de un Casino especial con una alfombra roja (VIP, Lujo o Mafia), rodead el símbolo correspondiente delante de ese Casino. Al final de la partida, si el Casino se ha abierto, estos símbolos rodeados os otorgarán puntos o un fajo de billetes para vuestra Caja Fuerte.



**Atención:** Si, al final de la partida, la Limusina no ha conseguido volver al semáforo del aeropuerto, se recibirán puntos negativos (ver Final de Partida página 11).

## GOLF

La primera vez que abráis un Casino en la Calle superior, construid el hoyo de golf que está directamente encima de éste, rodeándolo.



Para continuar construyendo este campo de golf, cada Casino que abráis en la calle superior debe ser adyacente a un Casino ya abierto. Así iréis rodeando los hoyos de golf cuando abráis casinos unos al lado de los otros.



**Atención:** Si os saltáis uno o más casinos cuando abráis uno, de manera que no esté junto a otro ya abierto, entonces ya no podréis expandir más el campo de golf en esa dirección. En este caso, tachad todos los hoyos de golf que estén más allá del último agujero rodeado hasta el extremo de la calle, en la dirección del casino recién abierto.



Estos hoyos de golf otorgarán un determinado número de puntos según su tipo (PAR 3, PAR 4 o PAR 5).



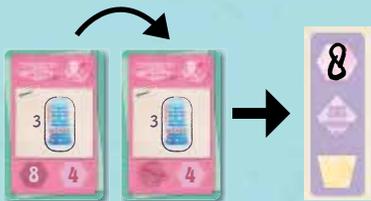
## PROYECTOS

Un Proyecto de Ciudad es un objetivo fijado por la Ciudad para sus arquitectos.

Los primeros arquitectos en cumplir, en el mismo turno, todos los requisitos solicitados en uno de los tres Proyectos de Ciudad que estén en juego, recibirán inmediatamente los puntos correspondientes.

Éstos deberán anotar en las casillas ,  o  de la zona de Proyectos de su Hoja de Puntuación el valor mayor indicado en la cara Proyecto de esa carta y después girar la carta para que quede su cara Aprobado boca arriba.

Un arquitecto sólo puede puntuar una vez cada uno de los tres proyectos. Una vez un proyecto se ha completado, el arquitecto conserva los puntos obtenidos incluso si más tarde ya no cumple con los requisitos de ese proyecto.



El resto de arquitectos que cumplan más tarde con los requisitos de ese mismo proyecto recibirán los puntos correspondientes al valor menor.

Los proyectos y su significado están explicados al final de las reglas (Listado de Proyectos página 14).

El arquitecto que consiga ser el primero en completar un proyecto, si lo desea, puede volver a mezclar las 81 cartas de Casinos y crear 3 nuevos mazos con los que continuar la partida.

## BONIFICACIONES

Si habéis contribuido a la Inauguración, la Alcaldesa os concederá algunos favores. Estas bonificaciones son de 3 tipos: Acción Gratuita, Apertura Fácil y Ampliación de Casino.

**Atención:** no podéis usar más de una bonificación por turno.

En cualquier momento durante un turno, si queréis usar una bonificación, rodead un grupo de casillas tachadas en el Marcador de Inauguración.

Los grupos disponibles están indicados en el Marcador.

**Recordad:** Si no podéis usar ninguna de las 3 cartas de Casino, deberéis tachar 2 casillas de Inauguración y no podréis realizar ningún efecto ni activar ninguna bonificación.

★ **APERTURA FÁCIL:** el arquitecto puede añadir o restar 1 o 2 al número de su carta de Casino. Con esta bonificación es posible obtener un 0 (se considera número par), un 16 o un 17.

★ **ACCIÓN GRATUITA:** el arquitecto puede usar cualquiera de los 5 efectos posibles en lugar del correspondiente a la combinación de número/efecto escogida.

★ **AMPLIACIÓN DE CASINO:** el arquitecto puede abrir un segundo Casino durante este turno. El Casino debe ser un Casino construido adyacente a un Casino ya abierto (directamente a su derecha o su izquierda). Éste deberá tener el mismo número que su vecino.

Cuidado, si la bonificación utilizada es la de “Ampliación de Casino”, rodead la deuda  en la parte superior del grupo de casillas tachadas usado. Al final de la partida, deberéis pagar esta deuda tachando un fajo de billetes de vuestra Caja Fuerte. Si usáis una bonificación diferente de “Ampliación de Casino”, simplemente tachad el símbolo de deuda  de ese grupo.



# FINAL DE PARTIDA

La partida termina si 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).

Los arquitectos suman sus puntos en cada categoría y el arquitecto con más puntos es el ganador. En caso de empate, gana el arquitecto con más Hoteles. Si se mantiene el empate, gana el arquitecto con más Grandes Hoteles. Si todavía hay empate, ¡juga una nueva partida!

**Proyectos** Añade los puntos de los proyectos que has completado.

**Inauguración** Cada arquitecto cuenta cuantas casillas tiene tachadas sin que estén rodeadas en su Marcador de Inauguración. En función de tu posición, obtienes el valor indicado en la primera casilla visible de tu hoja de puntuación. Quienes tengan más casillas obtendrán 10 o 15 puntos; los segundos, 5 o 8 y los terceros obtendrán 2 o 0 puntos. Aquellos que sean los últimos, además deberán rodear la deuda de la zona de Inauguración.

**Espectáculos** Ganas la cantidad menor visible de cada una de las Columnas de Espectáculos.

**Hoteles** Anota en la parte inferior el número de Hoteles Grandes y Menores construidos y multiplícalos por su correspondiente valor mejorado (el valor visible menor).

**Calles** Obtienes los puntos correspondientes al tamaño de la serie más larga de Casinos pares o impares en cada calle (Recuerda: los Casinos en construcción no interrumpen una serie). Además, por cada calle en la cual tengas la serie más larga, obtienes la bonificación de calle (el valor visible menor). En caso de empate, todos obtenéis la bonificación.

**Golf** Anota el número de hoyos de cada tipo (PAR 3, PAR 4 y PAR 5) y multiplícalos por su valor mejorado (el valor visible menor).

**Limusina** Anota el número de Casinos (con alfombra roja) VIP y de Lujo abiertos y visitados por la Limusina, y multiplícalos por su correspondiente valor mejorado (el valor visible menor). Por cada Casino (con alfombra roja) de la Mafia abierto y visitado por tu Limusina, rodea un fajo de billetes de tu Caja Fuerte. Además anota la cantidad mínima de tramos que necesitarías para terminar el recorrido de la Limusina y multiplícalo por el mayor valor negativo visible.

**Caja Fuerte** Los arquitectos revelan sus elecciones respecto a los préstamos bancarios.

- ★ Si más de la mitad de los arquitectos querían pedir préstamos al Banco, entonces cada arquitecto rodea 4 fajos de billetes adicionales en su Caja Fuerte.
- ★ Si la mitad o más de la mitad de los arquitectos no querían pedir préstamos al Banco, entonces cada arquitecto rodea 2 fajos de billetes adicionales en su Caja Fuerte.
- ★ Pero si nadie quería pedir préstamos al Banco, no se rodea ningún fajo de billetes más en la Caja Fuerte.

A continuación tacha un fajo de billetes por cada símbolo de deuda que tengas rodeado pero no tachado en cualquiera de tus dos hojas. Si el número de fajos es suficiente, tacha la penalización de -20 puntos. En caso contrario, la penalización de 20 puntos se aplica por falta de fondos.

6  
0  
12  
18

8

7 · 12

15 · 12

5 +1P  
4  
8  
3 · 2  
20 · 12

3 · 2 · 0  
9 · 6 · 0

3 · 3 · 2  
15 · 9 · 12



# MODO SOLITARIO

ALEXIS  
SOLO MODE

La compañía ACME (Alexis Casinos & Mafia Enterprise) es tu competencia directa. Sus arquitectos tienen multitud de vínculos con la mafia y con los políticos. Así que ándate con cuidado... Podrías acabar dos metros bajo tierra, en mitad del desierto. Se aplican las reglas normales con los siguientes cambios. ¡Buena suerte!

## Preparación

★ Elige una carta de arquitecto de la ACME (el número en la parte superior izquierda indica el nivel de dificultad).



★ Toma 3 cartas de Proyectos y ponlas con la cara de Proyecto hacia arriba.

★ Toma una hoja de ciudad y una hoja de puntuación. En la hoja de puntuación, divide todas las casillas de puntuación en dos partes con una línea horizontal. Anotarás tus puntos por encima de la línea, mientras que los arquitectos de ACME los anotarán por debajo.

★ Mezcla las cartas de Casino y crea dos pilas iguales. Crea un mazo de cartas de Casino, mezclando las 3 cartas de Aprobación de Proyecto en una de las pilas y poniéndola debajo de la otra.



★ Marca tu preferencia respecto a los préstamos bancarios. Después roba una carta de Casino y ponla debajo de tu hoja de puntuación sin mirarla. Al final de la partida, el número de la carta indicará la preferencia respecto a los préstamos bancarios del arquitecto de ACME.

## Turno de Juego

Cada turno roba 3 cartas de Casino. Toma y usa 2 de ellas; una como número y la otra como efecto. Después descarta las 2 cartas y pon la tercera, con la cara de efecto visible, de manera que se vaya creando una pila para ACME.

De esta forma crearás una pila que le permitirá a ACME abrir sus propios Casinos.

Atención: No puedes mezclar esta pila, pero puedes consultar su contenido en cualquier momento.

Si no puedes jugar, marca dos casillas del Marcador de Inauguración y deja igualmente una carta en la pila de ACME.

Cuando robes una carta de Aprobación de Proyecto, retírala del juego y roba una nueva carta de Casino. Al final del turno, chequea la carta del arquitecto ACME donde encontrarás:

- si ACME completa o no el Proyecto indicado por la carta de Aprobación de Proyecto robada.
- los hoteles que ACME intenta construir antes que tú.

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

Cuando ACME completa un proyecto, anota sus puntos en la hoja de puntuación. Si ACME completa el proyecto antes que tú, dale la vuelta a la carta por su lado Aprobado.

En este ejemplo, si las cartas de Aprobación de Proyecto aparecen en este orden: , , .

- 1<sup>ª</sup> Aprobación: ACME no completa el proyecto y construye el Hotel #6.
- 2<sup>ª</sup> Aprobación: ACME no completa el proyecto y construye el Hotel #7.
- 3<sup>ª</sup> Aprobación: ACME completa el proyecto y construye los Hoteles #8 y #9.

Cuando ACME construye un Hotel, escribe una “A” en la parte superior del Hotel. Puedes construir el mismo Hotel durante el mismo turno, pero si ACME ha construido el Hotel antes que tú, entonces tú ya sólo podrás construir el Hotel Menor.



Dicho de otra manera, si construyes un Hotel antes que ACME, éste no podrá construir nada porque ACME sólo construye Grandes Hoteles. **Nota:** Los Hoteles de ACME no te permiten completar un proyecto de hotel.

**¡Importante!** Cuando se completa el primer proyecto de la partida, ya sea por tu parte o por parte de ACME, **DEBES mezclar tu pila de descartes con el mazo de cartas de Casino.** También debes mezclar tu pila de descartes si el mazo se acaba.

## Final de la Partida

La partida acaba cuando se da una de las 3 condiciones habituales de final de partida. Así pues, ACME puede provocar el final de la partida si completa los 3 proyectos.

Para sumar los puntos de ACME, toma su pila de cartas de Casino sin mezclarlas.

ACME conseguirá puntos según los valores señalados en cada categoría. En la carta de Arquitecto, para cada categorías se indica un Valor Básico y un Valor Mejorado. Estas están ordenadas sobre un Marcador de Mejoras.

Cuenta cuantas cartas de Mejoras tiene ACME. Según este número, se conseguirán unas metas. Para todas estas metas que se hayan conseguido, deberás usar el Valor Mejorado en ese dominio en lugar de su Valor Básico.



**INAUGURACIÓN:** Compara el número de casillas de Inauguración que has tachado y no has usado con el número de cartas de inauguración de ACME para determinar si eres primero o segundo y obtener tu puntuación. Si eres segundo, rodea la deuda. ACME no conseguirá puntos según si es primero o segundo ni marcará la deuda. Tanto si es primero como segundo, por cada carta de Inauguración, ACME obtendrá la cantidad de puntos indicada en la carta de Arquitecto (el Valor Básico o el Mejorado).



**ESPECTÁCULOS:** Por cada carta de Espectáculos, ACME obtendrá el valor (Básico o Mejorado) indicado en la carta de Arquitecto.



**HOTELES:** Por cada Hotel construido (con una "A"), ACME obtendrá el valor (Básico o Mejorado) indicado en la carta de Arquitecto.



**CALLES:** Cuenta todas las cartas de Construcción y añade o resta el valor indicado en el símbolo de la grúa. El resultado (el cual no puede ser inferior a 1) es el tamaño de la serie más larga de Casinos pares o impares en cada una de las calles para ACME. ACME obtendrá tantos puntos como este resultado para cada una de las calles. Además, por cada calle en la cual ACME tenga la serie más larga, ACME obtendrá el valor (Básico o Mejorado) indicado en la carta de Arquitecto.



**GOLF:** ACME construye un hoyo de golf por cada carta con el mismo efecto que la carta previa. Por ejemplo, si en la pila de ACME, hay 3 cartas consecutivas con el mismo efecto, esto le permite construir 2 hoyos de golf. Por cada hoyo, ACME obtiene el valor (Básico o Mejorado) indicado en la carta de Arquitecto.



**LIMUSINA:** Por cada carta de Limusina, ACME obtendrá el valor (Básico o Mejorado) indicado en la carta de Arquitecto.



**CAJA FUERTE:** Revela la carta que dejaste guardada al inicio de la partida para saber cuánto dinero obtienes. Si el número de la carta es mayor o igual que el valor indicado en la carta de Arquitecto, entonces ACME ha elegido pedir dinero prestado al Banco. ACME tiene fondos ilimitados pero puedes forzarlo a fallar. Si tanto tú como ACME no habéis elegido pedir préstamos al Banco, entonces ACME obtiene una penalización igual al valor de la carta que habías guardado al inicio de la partida.



# LISTADO DE PROYECTOS

## Proyectos de Hoteles e Inauguración



Para completar este objetivo, debes haber construido **3 Grandes Hoteles**.



Para completar este objetivo, debes haber construido **5 Hoteles Menores**.



Para completar este objetivo, debes haber construido **7 Hoteles** (ya sean Grandes o Menores).



Para completar este objetivo, debes haber construido **2 Grandes Hoteles consecutivos**, en Avenidas adyacentes.



Para completar este objetivo, debes haber construido **4 Hoteles consecutivos** (ya sean Grandes o Menores), en Avenidas adyacentes.



Para completar este objetivo, debes haber construido **los Hoteles de la 1ª y 11ª Avenida** (ya sean Grandes o Menores).



Para completar este objetivo, debes tener tachadas y sin usar las **10 casillas de tu Marcador de Inauguración**. Estas casillas se pueden usar después de haber completado este objetivo (usando 1 bonificación por turno).

## Proyectos de Calles y Limusina

Recuerda: los números idénticos debido a las bonificaciones de las Ampliaciones de Casinos están incluidos en las series y los Casinos en construcción no interrumpen una serie.



Para completar este objetivo, debes tener **una serie de 6 Casinos con números pares** en una calle.



Para completar este objetivo, debes tener **una serie de 7 Casinos con números impares** en una calle.



Para completar este objetivo, debes tener **dos series de 4 Casinos con números impares**. Éstos pueden estar en la misma calle o no.



Para completar este objetivo, debéis tener **una serie de 5 Casinos con números pares, localizados al principio o al final de una Calle**. Recuerda: los Casinos en construcción no se tienen en cuenta. Así que el objetivo puede ser completado aún si hay un Casino en construcción en un extremo de la Calle.



Para completar este objetivo, debes haber abierto **todos los Casinos de 2 calles**, excepto los Casinos en construcción.



Para completar este objetivo, debes haber hecho pasar la Limusina por un **Casino Especial de cada tipo** (de la Mafia, de Lujo y VIP). No es necesario que estos Casinos estén abiertos para completar este objetivo.





Para completar este objetivo, debes haber hecho pasar la Limusina por un **Casino Especial** en cada una de las 4 calles.

No es necesario que estos Casinos estén abiertos para completar este objetivo.

## Proyectos de Construcción, Espectáculos y Golf



Para completar este objetivo, debes haber **construido y abierto los Casinos** en construcción de la 1ª y la 11ª Avenida.



Para completar este objetivo, debes haber **construido y abierto todos los Casinos** en construcción de 2 Calles.



Para completar este objetivo, debes haber **construido todos los Casinos** en construcción de las 4 calles.



Para completar este objetivo, debes haber **construido y abierto todos los Casinos** en construcción y abierto todos los **Espectáculos** de una misma calle.



Para completar este objetivo, debes haber **tachado las 3 primeras casillas** de las dos Columnas de **Espectáculos**.



Para completar este objetivo, debéis haber **abierto todos los Espectáculos** y haber **construido todos los Hoyos de Golf** de la Calle superior.



Para completar este objetivo, debes haber **construido todos los Hoyos de Golf** del tipo **PAR 4**.

## CRÉDITOS

Autor del Juego: **Benoit TURPIN**

Autor del modo Solitario: **Alexis ALLARD**

Diseñador Gráfico: **Anne HEIDSIECK**

Desarrollo: **BLUE COCKER**

Traducción: **Toni SERRADESANFERM**

Maquetación: **VITAMINA DISSENY**

Corrección tipográfica: **Dominique BODIN y Sandra GRÈS**

## Agradecimientos

El Perro Azul quiere darle unos lametones a Andrée Frances, Bruno Desch, Matthieu Halfen, Jean-Emmanuel Gilbert, Michel Schoenacker, Alain Blaizeau, Nathalie Geoffrin, Renaud Challiat.

Benoit querría dar las gracias a todos los jugadores que han descubierto y difundido su amor por "Welcome to..." Sin ellos nunca habría tenido la oportunidad de diseñar las expansiones y ahora la secuela de este juego. Asimismo, un enorme abrazo a todos los miembros de la industria del juego que lo han acogido y que lo han motivado para dedicar más tiempo y energía a este hobby. Finalmente, un agradecimiento especial a Virginie, sin la cual nada de esto habría sido posible...

Alexis querría darle las gracias a Benoit por el "flop", a Anne por el "turn" y a Alain por el "river".



**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

© 2019 Ed. en Español **SD Games**  
c/Montsià 9-11 P.I. Can Bernades  
08130 Sta. Perpètua de Mogoda  
Barcelona, España  
[info@playsdgames.com](mailto:info@playsdgames.com)  
[www.playsdgames.com](http://www.playsdgames.com)





## Ejemplo de partida de 2 jugadores

**PROYECTOS:** Benoit consiguió 2 proyectos, el rosa después de su rival y el amarillo antes. Así consigue  $6 + 12 = 18$  puntos.

**INAUGURACIÓN:** Benoit tiene menos casillas tachadas y sin rodear para conseguir bonificaciones que su rival. Es segundo y obtiene **8 puntos**. Aun siendo segundo, es el último; así que rodea la **deuda**.

**ESPECTÁCULOS:** Benoit obtiene **28 puntos** y **9 puntos** por los Espectáculos. Podría haber tachado la última **deuda** si hubiera podido conseguir un Espectáculo más. Pero no pudo.

**HOTELES:** Benoit construyó 3 Grandes Hoteles antes que su rival y 4 Hoteles Menores después que su rival. Obtiene **9 puntos** y **4 puntos**.

**CALLES:** La serie más larga de Benoit en cada calle es de **4 Casinos impares (5-7-9-11) + 2 Casinos impares (1-1) + 7 Casinos impares (1-5-5-7-9-11-15) + 4 Casinos pares (0-4-6-8) = 17 puntos**. La serie de su 3ª calle es más larga que la de su rival, así que obtiene **8 puntos adicionales**.

**GOLF:** En la 1ª calle, después de anotar el 11, Benoit anotó el 13 antes de colocar el 12. Haciendo eso tuvo que tachar todos los hoyos de golf situados a la derecha del 11. Aun así, obtiene **3 + 4 + 10 puntos** por los hoyos de golf que ha realizado.

**LIMUSINA:** La limusina de Benoit pasa por delante de 1 Casino VIP y 1 Casino de Lujo con lo que obtiene **3 puntos** por cada uno, además de 1 Casino de la Mafia que le permite rodear un **fajo de billetes** en su Caja Fuerte. Pero le faltan 2 tramos para que su limusina vuelva a su punto de partida, lo cual le hace **perder 12 puntos**.

**CAJA FUERTE:** Benoit quería préstamos del Banco pero no así su rival. Así que cada uno rodea 2 fajos de billetes. Benoit tiene **4 fajos** (1 inicial + 1 por la limusina + 2 por el banco). Pero tiene **5 deudas** que devolver (1 por un Casino construido pero sin numerar + 2 por las bonificaciones usadas en el Marcador de Inauguración + 1 por ser el último en la Inauguración + 1 por la Columna de los Espectáculos). Benoit no puede devolverlo todo así que **pierde ¡20 puntos!**

**TOTAL:** 92 puntos. ¡Tú puedes hacerlo mejor que él!

