

RÜDIGER DORN



# VEGAS



RISQUEZ LE TOUT POUR LE TOUT !

## IDEE DU JEU

**Les joueurs** incarnent des flambeurs tentant leur chance dans le monde tape-à-l'œil de Las Vegas.

Six casinos peuvent être visités, chacun d'eux présentant une valeur de dé et une somme totale d'argent pouvant y être gagnée différentes.

Round après round, les mêmes questions vont se poser : où devrais-je placer mes dés afin d'obtenir la majorité à cet endroit ? Où mes adversaires vont-ils placer leurs dés ? Et où puis-je peut-être prendre une somme rondelette à un adversaire et la mettre dans mes poches ?

Mais soyez prudent, ce genre de lutte autour des plus gros billets peut mal tourner – et à la fin, c'est un troisième larron qui en profite !

**Le vainqueur est le joueur le plus riche après quatre rounds.**

## IDEE DU JEU

Les joueurs incarnent des flambeurs tentant leur chance à Las Vegas

Round après round, ils placent leurs dés dans les casinos afin d'y être majoritaires

Le joueur le plus riche est le vainqueur

## MATERIEL DU JEU

**40 dés** (8 dans chaque couleur de joueur)

**6 casinos** (chacun avec un symbole de dé 1-6)

**54 billets**

(5 de \$60,000, \$70,000, \$80,000 & \$90,000 ;

6 de \$10,000, \$40,000 & \$50,000 ;

8 de \$20,000 & \$30,000)

**1 carte 1<sup>er</sup> joueur**

*Avant votre première partie, retirez soigneusement les 6 casinos de leur planche.*



*Si vous lisez cette règle pour la première fois, ne tenez pas compte du texte figurant dans la colonne de droite. C'est un petit résumé des règles destiné à vous rafraîchir rapidement la mémoire et à vous replonger ultérieurement dans le jeu.*

## INSTALLATION DU JEU

Placez **les 6 casinos** côte à côte au centre de la table dans l'ordre numérique (*voir photo*).

Mélangez **les 54 billets** et empilez-les face cachée à côté des casinos. Après cela, placez un certain nombre de billets au dessus des casinos : ajoutez des billets à un casino jusqu'à ce que la somme totale placée sur ce casino soit *supérieure ou égale* à \$50,000. Lorsque plusieurs billets ont été ajoutés à un casino, placez-les de façon à ce que toutes leurs valeurs soient clairement visibles (*voir photo*).

**Chaque joueur** reçoit les 8 dés de la couleur de son choix.

**Le joueur le plus âgé** reçoit la carte 1<sup>er</sup> joueur.



## DEROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en quatre rounds ; lors de chaque round, chaque joueur aura la possibilité, à son tour, de lancer ses dés 4 ou 5 fois.

Le joueur le plus âgé commence (carte 1<sup>er</sup> joueur), puis le jeu se déroule en sens horaire.

A votre tour, lancez *tous* les dés qu'il vous reste (tous les 8 au début du round, puis de moins en moins au fur et à mesure que le round progresse). Vous devez ensuite choisir exactement *une* des valeurs obtenues et placer *tous* les dés de cette valeur dans le casino correspondant (peu importe si vous ou un autre joueur avez déjà ou pas placé des dés dans ce casino).

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer ses dés et de les placer, etc. jusqu'à ce que *tous* les joueurs aient placé *tous* leurs dés.

*Exemple : au milieu d'un round, Benno lance ses 5 dés et obtient quatre 3 & un 5. Il choisit les quatre 3 et les ajoute tous les quatre au casino « Mirage » (il n'aurait pas pu choisir de n'en ajouter qu'un, deux ou trois !).*

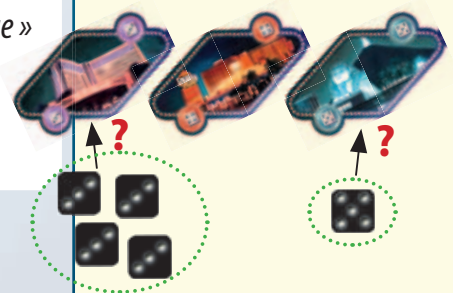
*Lors de son tour suivant, Benno lancera simplement son dernier dé et l'ajoutera au casino correspondant.*

## INSTALLATION DU JEU

- Placez les casinos
- Mélangez les billets, puis ajoutez au moins \$50,000 à chaque casino
- Attribuez à chaque joueur 8 dés de la même couleur

## DEROULEMENT DU JEU

A votre tour, lancez tous vos dés – puis ajoutez *tous* les dés d'*une* même valeur au casino correspondant



S'il ne vous reste plus de dé, vous devez passer votre tour jusqu'à la fin du round (il est donc possible qu'il n'y ait plus qu'un seul joueur ayant encore des dés et que celui-ci joue plusieurs fois de suite à la fin d'un round).

Lorsque le dernier joueur a placé son dernier dé dans un casino, les casinos payent :

Tout d'abord, examinez *chaque* casino pour déterminer si 2 joueurs ou plus y possèdent le *même nombre* de dés. Si c'est le cas, *chaque* joueur concerné remet tous ses dés concernés dans sa réserve.

Exemple 1 : dans le casino « Caesars Palace », **Anna** a placé 5 dés, **Benno** & **Carla** en ont placé 3 chacun et **Denny** en a placé 1. **Benno** & **Carla** reprennent chacun leurs 3 dés.

Exemple 2 : dans le casino « Golden Nugget », **Anna** & **Carla** ont placé tous deux 2 dés alors que **Benno** & **Denny** en ont placé chacun 1 : tous les joueurs reprennent leurs dés.

Ensuite, il est temps de répartir les billets du premier casino. Le joueur y possédant le *plus* de dés reprend tous ses dés de ce casino (il les remet dans sa réserve) et reçoit le billet de plus grande valeur de ce casino.

Les autres billets de ce casino sont attribués aux autres joueurs dans l'ordre décroissant du nombre de leurs dés figurant dans ce casino.

S'il n'y a pas assez de billets pour tous, les joueurs restants reprennent leurs dés et ne reçoivent rien.

S'il reste des billets dans le casino après distribution, reprenez ces billets et placez-les, face cachée, sous la pile des billets.

Les cinq autres casinos payent de la même façon. Tout billet gagné par un joueur est placé devant lui, face cachée.

Exemple 1 : **Anna** reçoit le billet de \$80,000 et **Denny** le billet de \$30,000. Le billet de \$10,000 est replacé sous la pile de billets.

Exemple 2 : **Benno** reçoit le billet de \$40,000. L'autre billet est replacé sous la pile de billets.

Exemple 3 : **Carla** reçoit le billet de \$70,000 et **Benno** le billet de \$20,000. **Denny** ne reçoit rien.

### Le round suivant

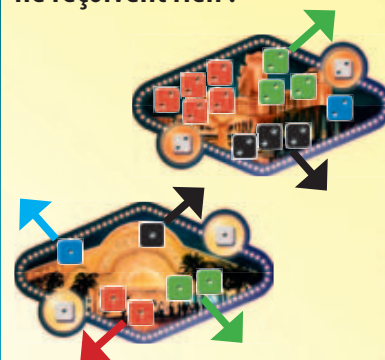
Réalimentez les six casinos avec des billets de façon à ce que chaque casino soit doté d'au moins \$50,000 (Cf. *Installation du jeu*).

Le joueur situé à la gauche du précédent 1<sup>er</sup> joueur reçoit la carte 1<sup>er</sup> joueur et commence le round suivant ...

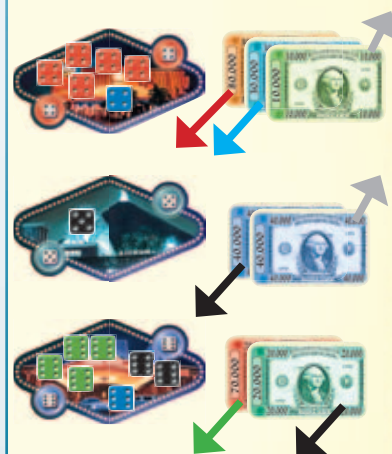
Les joueurs qui n'ont plus de dé doivent passer leur tour

### Important !

Les joueurs ayant le même nombre de dés dans un casino ne reçoivent rien !



Le joueur avec le plus grand nombre de dés dans un casino reçoit le billet de plus grande valeur, etc.



Réalimentez chaque casino avec au moins \$50,000 pour le round suivant  
Transférez la carte 1<sup>er</sup> joueur

## FIN DU JEU

Le jeu se termine à la fin du quatrième round et les joueurs comptent leur argent. Le joueur le plus riche est le vainqueur. Toute égalité est tranchée en faveur du joueur détenant le plus grand nombre de billets ; s'il y a toujours égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

## VARIANTE (2 À 4 JOUEURS)

Toutes les règles précédentes s'appliquent, avec les exceptions suivantes :

Au début de chaque round, les joueurs reçoivent, en plus des 8 dés de leur couleur, des dés supplémentaires *d'une couleur neutre*, non utilisée (nous vous recommandons d'utiliser les dés blancs) :

- à 2 joueurs, *chaque* joueur reçoit 4 dés blancs (= 12 dés au total)
- à 3 ou 4 joueurs, *chaque* joueur reçoit 2 dés blancs (= 10 dés au total) (à 3 joueurs, les deux dés blancs restants sont lancés par le 1<sup>er</sup> joueur au début de chaque round et placés dans les casinos correspondants).

A votre tour, vous devez lancer vos dés neutres avec ceux de votre propre couleur puis les placer comme s'il s'agissait tous de dés de votre couleur.

*Exemple* : **Carla** obtient deux 1 avec deux dés de sa couleur et un 1 avec un dé blanc ; elle obtient également un 5 avec un dé de sa couleur et un 6 avec un dé blanc. Elle peut maintenant choisir entre placer tous ses trois 1, son propre 5 ou le 6 neutre.

A la fin d'un round, les dés neutres sont pris en compte comme s'ils appartenaient à un joueur supplémentaire (fictif). Les billets gagnés par ce joueur fictif sont replacés sous la pile de billets.

*Exemple 1* : le billet de \$80,000 revient au joueur blanc fictif (et est donc replacé sous la pile de billets) ; **Benno** reçoit le billet de \$30,000.

*Exemple 2* : **Carla** reçoit le billet de \$70,000 et le joueur blanc fictif reçoit le billet de \$40,000 (remis sous la pile de billets) ; **Anna** ne reçoit rien.

Si vous avez des critiques, des questions ou des suggestions sur ce jeu, merci de nous contacter :

alea

Postfach 1150

D - 83233 Bernau am Chiemsee, Allemagne

Fon: 0049 - 8051 - 970720 | Fax: 0049 - 8051 - 970722

E-Mail: [info@aleaspiele.de](mailto:info@aleaspiele.de) | [www.aleaspiele.de](http://www.aleaspiele.de)

© 2011 Rüdiger Dorn

© 2012 Ravensburger Spielverlag

230513



## FIN DU JEU

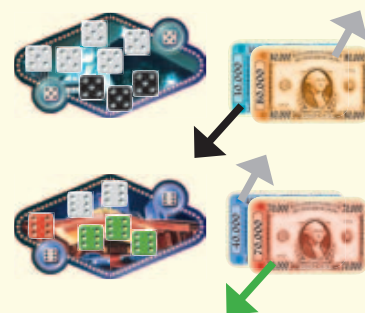
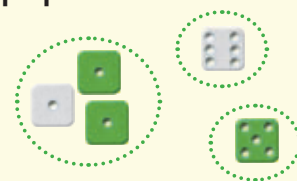
Le jeu se termine après quatre rounds

Le joueur le plus riche est le vainqueur

## VARIANTE

Chaque joueur reçoit des dés supplémentaires *neutres* : 4 (à 2 joueurs) ou 2 (à 3 ou 4 joueurs)

Placez les dés neutres comme s'il s'agissait de dés de votre propre couleur



RÜDIGER DORN



# LAS VEGAS Boulevard



LE DIVERTISSEMENT CONTINUE JUSQU'AU DERNIER LANCER !

Ceci est une *extension* du jeu d'alea « Las Vegas ».

Utilisez les règles de base, avec les additions, améliorations & variantes suivantes.

## MATERIEL DU JEU

- 8 dés jaunes
- 8 dés gris
- 10 dés violets
- 2 dés blancs
- 7 gros dés
- 33 cartes :
  - 1 carte Résumé & Exposition
  - 5 billets de \$100.000
  - 1 carte Machine à sous
  - 6 cartes Arc-en-ciel
  - 10 cartes Bonus (vertes)
  - 10 cartes Action (bleues)



### Carte Résumé & Exposition (2-8 joueurs)

Le recto de la carte indique le montant minimum d'argent qui doit être placé à côté de chaque casino au début de chaque round, suivant le nombre de joueurs (*jeu de base : 50.000 \$*).

Le verso de la carte représente les dés violets ou « botteurs » (*voir plus loin*).

Cette carte est utilisée pour identifier le 1<sup>er</sup> joueur actuel.



2 Spj.	30.000 \$
3 Spj.	40.000 \$
4 Spj.	50.000 \$
5 Spj.	60.000 \$
6 Spj.	70.000 \$
7 Spj.	80.000 \$
8 Spj.	90.000 \$



### 5 billets de \$100.000 (1-8 joueurs)

Mélangez ces 6 billets avec toutes les autres cartes Billet.



### 8 dés jaunes, 8 dés gris et 8 dés violets (6-8 joueurs)

Ces dés supplémentaires permettent à un 6<sup>ème</sup>, un 7<sup>ème</sup> et à un 8<sup>ème</sup> joueur de jouer au jeu de base et à la plupart des extensions.



### 2 dés blancs (5 joueurs)

Ces 2 dés blancs permettent à un 5<sup>ème</sup> joueur d'utiliser la variante avec 2 dés neutres du jeu de base (voir page 4 des règles de base).



### 7 gros dés (2-7 joueurs)

Ces gros dés comptent *double* lors du scoring (attribution des billets). En début de partie, chaque joueur remplace 1 de ses dés normaux par un gros dé de même couleur (chaque joueur commence toujours avec 8 dés). Le gros dé de chaque joueur est lancé et placé de la même façon que les dés normaux, comme décrit dans les règles de base, mais compte *double* lors du scoring.



### 10 dés violets (2-7 joueurs)

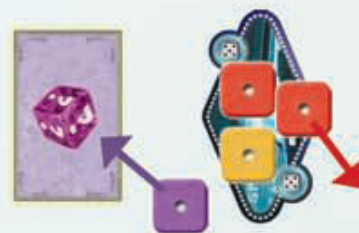
Les dés violets sont utilisés comme « botteurs » : ils renvoient un dé déjà placé sur un casino vers la réserve de son propriétaire. En début de partie, chaque joueur remplace 1 de ses dés normaux par un botteur (chaque joueur commence toujours avec 8 dés). Tous les dés violets inutilisés sont remis dans la boîte.



*Note : à moins de 6 joueurs, chaque joueur remplace 2 de ses dés normaux par 2 botteurs.*

Le botteur est lancé et placé de la même façon que les dés normaux, comme décrit dans les règles de base.

Lorsqu'un botteur est placé sur un casino, le joueur actif retire immédiatement le botteur et *un seul\** autre dé, place le botteur au dos de sa carte Résumé (où il restera jusqu'à la fin du round) et rend le dé expulsé à son propriétaire (qui pourra le réutiliser). Important : les botteurs ne restent jamais sur les casinos !



*Notes :*

- \* y compris un dé normal/gros vous appartenant ou appartenant à un de vos adversaires.
- Un joueur à qui il ne reste plus de dés et qui voit un de ses dés expulsé revient en jeu et pourrait ainsi utiliser une carte Action (voir plus loin).
- Lorsqu'un botteur est utilisé sur un casino vide (ou une machine à sous, voir plus loin), il n'a aucun effet. Le botteur est aussitôt déplacé vers sa carte Exposition.

## 6 cartes « Arc-en-ciel » (2-8 joueurs)

En début de partie, les cartes « Arc-en-ciel » sont mélangées avec toutes les cartes Billet. Si une carte Arc-en-ciel est attribuée à un casino pendant l'installation du jeu, sa valeur calculée est de \$40.000.

Après que tous les dés ont été placés et *avant* le début du scoring, chaque carte Arc-en-ciel est défaussée et remplacée par une nouvelle carte Billet de la pioche.



*Si une autre carte Arc-en-ciel est piochée, elle est également défaussée et remplacée par une autre carte de la pioche.*

## La machine à sous (à utiliser avec 5-8 joueurs)

La machine à sous est traitée comme un 7<sup>ème</sup> casino, et suit les mêmes règles que les autres casinos, avec les 3 exceptions suivantes :



1. Les dés placés sur la machine à sous peuvent avoir n'importe quelle valeur (1-6).
2. Un joueur doit y placer tous ses dés d'une même valeur, mais la valeur de ces dés doit être différente des valeurs déjà présentes sur la machine à sous.

**Anna** a placé des **4** sur la machine à sous : aucun autre joueur ne pourra y placer de 4, y compris **Anna** !

En fin de round, la machine à sous est scorée comme suit : le joueur y ayant placé le plus grand nombre de dés choisit un billet en 1<sup>er</sup>, le joueur y ayant placé le 2<sup>ème</sup> plus grand nombre de dés choisit en 2<sup>ème</sup>, etc.

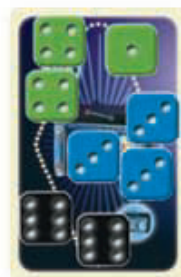
Comme pour les casinos normaux, aucun joueur ne peut y gagner plus d'un billet. Tout billet non gagné est placé face cachée sous la pioche des cartes Billet.

3. Si 2 ou plusieurs joueurs sont à égalité pour le plus grand nombre de dés placés sur la machine à sous, le gagnant est le joueur dont la somme des dés placés est la plus grande. Si les dés de ces joueurs font la même somme, c'est le joueur y détenant le dé *de plus grande valeur* qui l'emporte.

*Exemple* : **Denny** place 3 dés de valeur 3 sur la machine à sous. Aucun joueur ne pourra y placer d'autre dé de valeur 3 ce round (y compris **Denny** !). **Ben** y place 2 dés de valeur 6, et **Carla** 2 dés de valeur 4. Lors d'un tour ultérieur **Carla** y ajoute 1 dé de valeur 1.

Lors du scoring, **Carla** choisit en 1<sup>er</sup>, puisque la somme de ses 3 dés est identique à celle des 3 dés de **Denny** (9), mais **Carla** y a placé le dé de plus grande valeur (4).

**Denny** choisira son billet en 2<sup>ème</sup> et **Ben** en 3<sup>ème</sup>.



## 10 cartes Bonus (2-7 joueurs)

Au début de *chaque round*, mélangez les cartes Bonus et distribuez-en secrètement 1 à chaque joueur.

En début de *partie*, chaque joueur reçoit 1 dé « annonce » (d'une couleur non utilisée) et le place à côté de lui, face 1 visible.



*Note : le dé « annonce » n'est jamais lancé !*

En fin de round, lors du scoring, si un joueur reçoit un billet dont la valeur correspond à celle de sa carte Bonus, il augmente de 1 la valeur de son dé « annonce » (par exemple il le passe d'abord de 1 à 2 et le passera éventuellement de 2 à 3 lors d'un autre round, etc.).

A chaque round, un joueur ne peut augmenter la valeur de son dé « annonce » qu'une seule fois, même s'il reçoit plus d'un billet de la valeur correspondante.

En fin de round, les 10 cartes Bonus sont à nouveau mélangées et chaque joueur en reçoit une nouvelle.

En fin de partie, la valeur du dé « annonce » de chaque joueur est multipliée par \$50.000, et cette somme est ajoutée à ses gains.

*Note : à moins de 6 joueurs, chaque joueur reçoit 2 cartes Bonus. Si elles sont identiques, les 2 sont validées lorsque le joueur remporte au moins 1 billet de valeur correspondante (dans ce cas, ce joueur augmenterait de 2 la valeur de son dé « annonce » – jusqu'à un maximum de 6).*

## 10 cartes Action (2-8 joueurs)

Au début de *chaque round*, mélangez les cartes Action et distribuez-en secrètement 1 à chaque joueur.

Une carte Action ne peut être jouée que *pendant son tour*. Si un joueur a placé tous ses dés avant d'utiliser sa carte Action, il ne peut plus la jouer.

Au début du round suivant, les 10 cartes Action (y compris celles qui n'ont pas été utilisées) sont à nouveau mélangées, et chaque joueur en reçoit une nouvelle.



*Note : à moins de 6 joueurs, chaque joueur reçoit 2 cartes Action ; on peut utiliser ses 2 cartes au même tour.*

Toutes les cartes Action sont différentes et chaque carte décrit son usage.

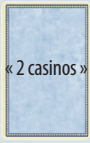
« Égalité gagnée »

Cette carte ne peut être jouée que lors de *son tout 1<sup>er</sup>* tour. Lors du scoring, vous remportez *une seule* égalité. *Note : les autres* joueurs à égalité le restent !

« Relance »

Cette carte est valide pendant tout le round. Après avoir lancé les dés, vous pouvez décider de relancer *une seule fois tout ou partie* de vos dés.





Cette carte est valide pendant *un seul tour*. Lors de ce tour, *tous vos adversaires doivent* placer leurs dés *sur 2 casinos* (pouvant inclure la machine à sous), s'ils ont obtenu plus d'une valeur.

*Cependant, si un autre joueur joue au même tour une carte ...*

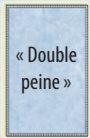
*... « Passer », ce joueur n'est pas affecté par la carte « 2 casinos ».*

*... « Rotation », ce joueur peut volontairement placer aussi les dés modifiés sur le 1er casino (et n'a donc pas à placer de dés sur un deuxième casino).*

*... "Double peine", ce joueur n'est pas autorisé à placer des dés sur un 1er casino puis de tourner les 2 dés supplémentaires (double) sur la valeur de ce 1er casino !*

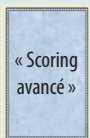


Jouer cette carte vous permet de reprendre *tout ou partie* des dés que vous venez de placer.



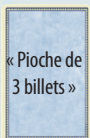
Si vous avez obtenu au moins un "double" (c.-à-d. *exactement* 2 dés de même valeur), vous pouvez placer ces deux dés sur *n'importe quel* casino (y compris la machine à sous) après les avoir tournés sur la face correspondant à ce casino. Les autres doubles éventuels sont ignorés.

*Ces dés peuvent inclure le botteur et le gros dé.*



Vous pouvez décider, après avoir placé vos dés dans un casino, de scorer ce casino (y compris la machine à sous) lors de votre prochain tour. *Ceci est possible même si vous n'avez plus de dés, ou si le round se termine avant votre prochain tour.*

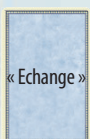
Lors du scoring, les cartes Arc-en-ciel sont d'abord remplacées par des billets. Après le scoring, s'il ne reste pas de billet dans ce casino, les dés y restent. En fin de round, s'il y reste encore au moins un billet, le casino est scoré comme d'habitude.



Remplacez *toutes les cartes Arc-en-ciel avant d'effectuer cette action*. Le joueur qui joue cette carte *doit* piocher trois billets et placer le billet de valeur *intermédiaire* dans le casino de son choix (y compris la machine à sous). Les 2 autres cartes sont placées (dans n'importe quel ordre) face cachée sous la pioche.

*- Si vous piochez une carte Arc-en-ciel, piochez une nouvelle carte Billet.*

*- Note : si vous piochez 2 billets de \$50.000 et un de \$80.000, 1 des 2 billets de \$50.000 est considéré comme étant de valeur intermédiaire.*



Lors du scoring, placez le billet choisi face cachée sous la pioche et remplacez-le par la 1<sup>ère</sup> carte de la pioche.

*Si la carte piochée est une carte Arc-en-ciel, elle est défaussée et remplacée par la carte suivante de la pioche. Le joueur ne doit pas dévoiler à ses adversaires la valeur de sa nouvelle carte.*

## VERSION SOLITAIRE (1 joueur)

### MATÉRIEL NÉCESSAIRE

6 casinos, 8 dés normaux par couleur (c.-à-d. 64 dés), tous les billets (*pas les cartes Arc-en-ciel !*)

### INSTALLATION DU JEU

Distribuez aléatoirement 1 ou plusieurs billets à chaque casino (jusqu'à ce qu'il y ait au moins \$50.000 dans chaque casino).

Choisissez votre couleur de dés ; les 7 autres couleurs seront vos « adversaires ».

Lancez d'abord les 8 dés de la couleur d'un de vos « adversaires » et placez tous les dés sur les casinos correspondants. Répartissez ensuite les 56 dés restants (incluant vos propres 8 dés) en 2 groupes de 28 dés (chaque groupe doit contenir 4 dés de chaque couleur restante).

### DÉROULEMENT DU JEU

Commencez par 1 des 2 groupes de dés. Prenez *un* dé de *chaque* couleur (c.-à-d. 7 dés) et lancez-les. Puis – comme dans le jeu de base – placez tous les dés d'une seule même *valeur* sur le casino correspondant, puis relancez les dés. Continuez de lancer *un* dé de chaque *couleur* (en utilisant tous les dés restants du groupe), et placez tous les dés d'une seule même *valeur*. Répétez cette procédure jusqu'à ce que tous les dés du groupe aient été placés.

Poursuivez avec le 2<sup>ème</sup> groupe des dés de la même manière. Lorsque vous avez terminé, scorez les casinos comme dans le jeu de base. Comparez les billets gagnés par les dés de votre couleur à la *somme* des billets gagnés par les dés des *7 autres couleurs*. Si vous avez gagné plus, *vous l'emportez !*

### Pour un jeu plus difficile...

Variante 1 : placez tous les dés de *deux* couleurs adverses sur les casinos correspondants au début de chaque round.

Variante 2 : utilisez les 8 dés de chaque couleur adverse mais *un nombre inférieur de dés de votre couleur* de dés (essayez 7, 6, 5, etc.). Si le nombre de dés de votre couleur est impair, affectez la plus grosse « moitié » de vos dés au 2<sup>ème</sup> groupe de dés.

Rempportez cette variante *avec 1 seul dé (!)* – et devenez le **Maître Joueur !**

## NOUVELLE FAÇON DE JOUER (2-4 joueurs, basée sur la version solitaire)

### MATÉRIEL NÉCESSAIRE

6 casinos, 8 dés normaux par couleur (c.-à-d. 64 dés), tous les billets (*pas les cartes Arc-en-ciel !*), 8 cartes Bonus (de valeurs \$30.000 à \$60.000)

### INSTALLATION DU JEU

Distribuez 3 billets à chaque casino (*peu important les valeurs !*) et placez les billets dans l'ordre croissant de leurs valeurs (*Cf. image*).

Lancez 2 dés *de chaque couleur* et placez-les sur les casinos correspondants (il y a donc 16 dés sur les casinos).

*Peu importe le nombre de dés placés sur chaque casino!*

Mélangez les 8 cartes Bonus et distribuez-en 2 à chaque joueur (qui les conserve cachées des autres joueurs). Note : le petit dé de couleur au bas de chaque carte est important : il vous indique (et à vous seulement) quelle couleur de dés vous allez jouer.

*A moins de 4 joueurs, mettez de côté (sans les regarder) les 2/4 cartes Bonus restantes.*



### DÉROULEMENT DU JEU

Le plus jeune joueur commence et – comme dans la version solitaire – prend un dé de *chaque* couleur (c.-à-d. 8 dés) et les lance. Il doit placer tous les dés *d'une seule même valeur* sur le casino correspondant. Ce processus se poursuit tous les tours suivants (c.-à-d. toujours lancer un dé de chaque couleur tant que c'est possible . . . voir les détails dans le chapitre 'version solitaire').

**Nouveau scoring !** Après placement, si une couleur détient la majorité de dés dans un casino (*en excluant les égalités, comme dans le jeu de base*), cette couleur gagne *immédiatement* le billet de *plus petite valeur*. Mettez le billet de côté et placez *tous* les dés de la couleur gagnante de ce casino sur le billet gagné (ainsi, en fin de round, chacun sait quelle couleur a gagné chaque billet).

S'il y a d'autres couleurs qui ne sont pas à égalité après placement dans un casino, ces couleurs gagnent aussi un billet, s'il en reste. La couleur avec la plus grand nombre de dés gagne la carte de plus grande valeur.

Exemple :



(avant placement)



(après placement)

**Anna** place un dé violet et un dé rouge sur le casino 1. Le dé rouge est placé sur le billet de \$20.000 et les 3 dés violets sont placés sur le billet de \$40.000.

(Note : ceci augmente considérablement les chances pour jaune ou vert de gagner le billet de \$90.000 !)



(après scoring)

Si un dé est placé sur un casino où il ne reste plus de billet ou s'il n'y a que des égalités après placement, aucun billet n'est attribué.

Après que le dernier dé a été placé, chaque joueur révèle sa couleur et prend tous les billets placés sous les dés de sa couleur.

Pour le round suivant, mélangez à nouveau les 8 cartes Bonus et distribuez-en 2 nouvelles à chaque joueur. Rassemblez les 64 dés, défaussez les billets non réclamés et distribuez 3 nouveaux billets à chaque casino. Le jeu se poursuit, en lançant 2 dés par couleur et en plaçant les dés sur les casinos correspondants.

Après 2 rounds, le jeu se termine et le joueur le plus riche l'emporte.

Pour toutes questions ou commentaires merci de nous contacter à :

alea | Postfach 1150 | 83233 Bernau | Allemagne

Fon: 0049 8051 - 970720 | Fax: 0049 8051 - 970722

E-Mail: [info@aleaspiele.de](mailto:info@aleaspiele.de) | [www.aleaspiele.de](http://www.aleaspiele.de)

232037



© 2013 Rüdiger Dorn

© 2014 Ravensburger Spieleverlag