

Las Vegas

ROYALE

Rüdiger Dorn



Risque le tout pour le tout !

Vous incarnez un risque-tout tentant sa chance dans le monde tape-à-l'œil de Las Vegas. Vous pouvez visiter six casinos, chacun d'eux présentant une valeur de dé et des gains différents. Manche après manche, 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 remporter un maximum de cash au nez et à la barbe de mes adversaires ?

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 !

Vous gagnez si vous êtes le plus riche après trois manches.

MATERIEL DU JEU

35 dés (7 dans chaque couleur de joueur)



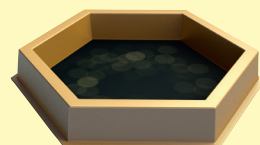
5 gros dés (1 dans chaque couleur de joueur)



2 dés (supplémentaires)



9 dés (vierges)



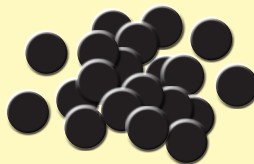
1 arène de dés

(Avant la première partie, détachez soigneusement tous les éléments des 4 planches en carton.)

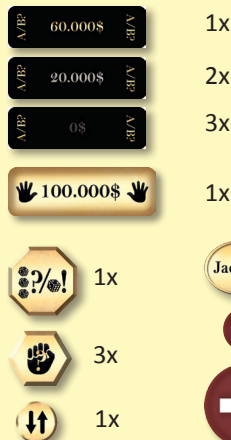


1 anneau
(en 3 parties)

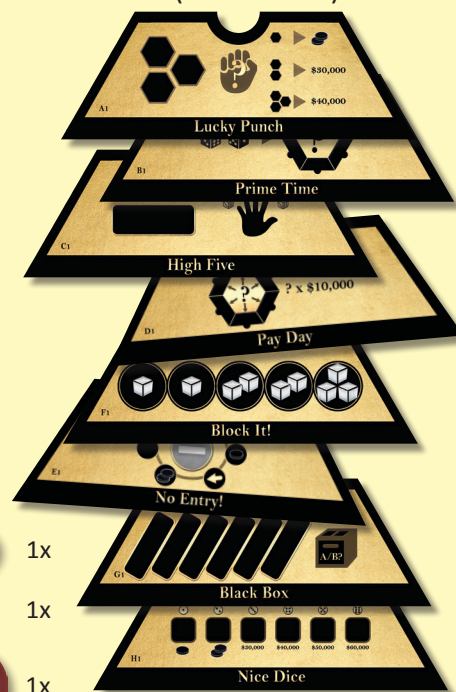
20 jetons



15 tuiles et marqueurs



8 plateaux
(recto-verso)



90 billets



11x

11x

13x

15x

13x

11x

9x

7x

Si vous lisez ces règles pour la 1^{ère} fois, nous vous recommandons d'ignorer les textes dans la marge. Il sert de rappel aux joueurs expérimentés qui souhaitent se replonger rapidement dans le jeu.

LAS VEGAS (Jeu de base / introduction)

Ces règles sont très similaires aux règles du jeu alea "Las Vegas" de 2012. Si vous connaissez déjà ce jeu, il vous suffit de lire les quelques modifications imprimées en **bleu foncé**.

INSTALLATION DU JEU

Placez l'hexagone noir à l'intérieur de l'**arène de dés**, puis le tout au centre de l'anneau.

Placez l'**anneau avec les six casinos** (en trois parties) autour de l'arène (voir fig.).

Mélangez et empilez les **90 billets** puis révélez deux cartes, puis deux autres, et ainsi de suite, jusqu'à ce que six paires de cartes soient révélées. Placez la paire de cartes figurant la somme la plus élevée à côté du 🎰-casino ("Sunset"). Décalez légèrement les deux cartes, de façon à toujours bien voir les montants. Placez la paire de cartes avec la deuxième plus haute somme à côté du 🎰-casino ("Cleopatra") etc.

Les sommes sont égales ? La paire de cartes avec la plus haute carte de paiement doit être placée à côté du casino avec le numéro le plus élevé (voir fig., casino 5 & 4). Mettez l'argent restant de côté. Vous en aurez besoin pour les deuxième et troisième manches.

Chaque joueur prend les **huit dés** de la couleur de son choix ainsi que **deux jetons**. Mettez les jetons restants de côté. Vous en aurez besoin pour les deuxième et troisième manches.

Tous les autres matériels du jeu (comme les plateaux, les dés restants, les tuiles et les jetons) ne sont pas nécessaires pour le jeu de base.

- Placez l'arène
- Placez l'anneau avec les casinos autour de l'arène
- Mélangez bien les cartes, puis révélez-en 6x 2 et disposez les sommes d'argent à côté des casinos.
- Attribuez à chaque joueur 8 dés de la même couleur



DEROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en **trois** manches ; lors de chaque manche, chaque joueur a la possibilité, à son tour, de lancer ses dés env. 4 à 6 fois.

Le joueur le plus âgé commence, puis le jeu se déroule en sens horaire. A votre tour, lancez *tous* les dés qu'il vous reste **dans l'arène** (tous les 8 au début du round, puis de moins en moins au fur et à mesure que la manche 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). **Reprenez tous les dés restants dans l'arène.**

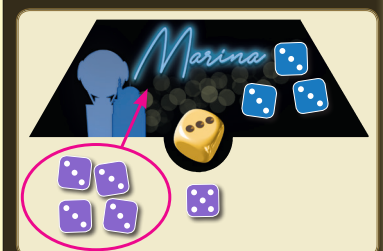
C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer ses dés et de les placer, etc., jusqu'à ce que *tous* les joueurs aient placé *tous* leurs dés.

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

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

S'il ne vous reste plus de dé, vous devez passer votre tour jusqu'à la fin de la manche (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'une manche).

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



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

LES JETONS

... si vous n'êtes pas satisfait du résultat après votre lancer, vous pouvez passer : remettez un de vos jetons dans la réserve générale et sortez tous vos dés de l'arène. C'est alors au tour du joueur à votre gauche.

ÉVALUATION

Lorsque le dernier joueur a placé son dernier dé dans un casino, la manche est finie et on distribue les gains des casinos : Tout d'abord, examinez chaque casino pour déterminer si 2 joueurs ou plus y possèdent le même nombre de dés. **Un gros dé (« Biggy ») compte comme deux petits dés !**

Si c'est le cas, chaque joueur concerné remet tous ses dés concernés dans sa réserve.

Exemple 1 :

dans le casino 🎲, **Anna** a placé 5 dés, **Benno** & **Carla** en ont placé respectivement 3 et 1 & le « biggy » et **Denny** en a placé 1. **Benno** & **Carla** reprennent chacun leurs dés.

Exemple 2 :

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

Ensuite, il est temps de répartir les billets du 🎲-casino (« Miracle »). 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. Le 2^{ème} joueur ayant le plus de dés remporte le second billet. Les autres ne reçoivent rien. S'il reste des billets dans le casino après distribution, reprenez-les 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.

Casino 2 :

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

Casino 3 :

Carla reçoit le billet de \$70,000 et **Benno** le billet de \$30,000. **Denny** ne reçoit rien.

Casino 4 :

Anna reçoit le billet de \$80,000 et **Denny** le billet de \$50,000.

Deuxième et troisième manches

Réalimentez les six casinos avec 6x 2 billets (Cf. « Installation du jeu », page 2).

Chaque joueur reçoit à nouveau deux jetons.

Le joueur qui a remporté le 🎲-casino devient le 1er joueur et commence la manche suivante (celui qui a remporté le 🎲-casino, si personne n'a remporté le 🎲-casino).

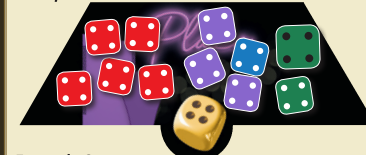
FIN DU JEU

Le jeu se termine à la fin de la **troisième** manche et les joueurs comptent leur argent. **Chaque jeton vaut \$10,000**. Le joueur le plus riche est le vainqueur. Toute égalité est tranchée en faveur du joueur détenant le plus grand nombre de billets et jetons ; s'il y a toujours égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

Le joueur qui (après son lancer) dépense un jeton, « Passe ! » et récupère tous ses dés de l'arène

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

Exemple 1



Exemple 2



Casino par casino :
Le joueur avec le plus grand nombre de dés reçoit le billet de plus grande valeur, le 2^{ème} joueur ayant le plus de dés reçoit le second billet



Pour les prochaines manches, les casinos reçoivent à nouveau 6x 2 billets

Après 3 manches, le jeu se termine

Le joueur le plus riche remporte la partie

VARIANTE (2 joueurs)

Toutes les règles précédentes s'appliquent, avec les exceptions suivantes :
Au début de chaque manche, vous lancez les huit dés d'une couleur non utilisée.
Placez-les en fonction de leur valeur dans les casinos respectifs. Ils y restent tout au long de la manche.

À la fin de chaque manche, évaluez ces dés neutres comme s'ils appartenait à un joueur imaginaire. Tout l'argent qu'il gagne est remis sous la pile de cartes.

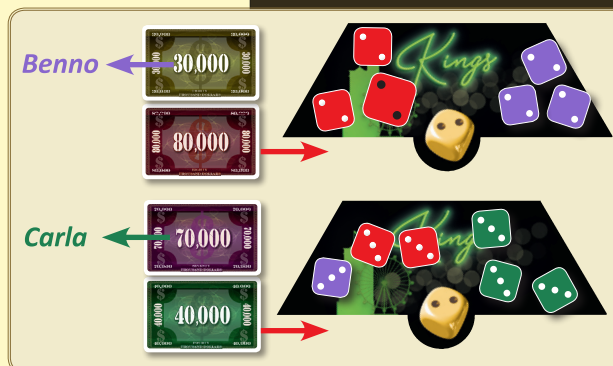
Exemple 1 :

la carte de \$80,000 va au **joueur neutre** et revient donc sous la pile. **Benno** reçoit la carte de \$30,000.

Exemple 2 :

Carla reçoit la carte \$70,000 - et le **joueur neutre** reçoit la carte de \$40,000-carte (sous la pile) ; **Benno** ne reçoit rien.

Il est conseillé d'utiliser aussi cette variante pour 2 joueurs avec le jeu principal « Las Vegas Royale ».



VARIANTE

Attribuez les dés neutres supplémentaires aux casinos correspondants

Les dés neutres sont évalués normalement

LAS VEGAS ROYALE (Jeu principal)

Toutes les règles ci-dessus restent en vigueur, à l'exception des points suivants.

PREPARATION

Au début de chaque manche, sélectionnez au hasard trois plateaux parmi les huit (pour ce faire, mélangez-les sous la table) puis attribuez le premier plateau au 🎰-Casino, le deuxième au 🎰-casino et le troisième au 🎰-Casino. Les trois autres casinos (4-6) restent vides.

Distribuez les billets aux casinos (6x 2 cartes) comme décrit lors de la "Préparation du jeu" à la page 2. De plus, préparez aussi les billets face cachée pour la deuxième (6x 2 cartes) et la troisième manche (6x 2 cartes), puis mettez-les un peu à part. Les billets restants sont révélés face visible et constituent la banque.

Gardez à portée de main les deux dés noirs et les neuf dés gris ainsi que les différents marqueurs. En fonction des plateaux, vous pouvez en avoir déjà besoin. *Vous trouverez plus de détails aux pages 5-8.*

Toutes les préparations de jeu restantes correspondent à celles de la page 2.

DEROULEMENT DU JEU

Il reste en grande partie identique à celui de « Las Vegas ». La nouveauté est que chaque fois que vous placez des dés dans les casinos 1, 2 ou 3, ils sont "activés" et déclenchent la plupart du temps un événement.

Lors des manches 2 et 3, mélangez à nouveau les plateaux sous la table puis placez-en trois. En conséquence, il peut arriver qu'un même plateau soit utilisé dans plusieurs manches. *(Si vous ne le souhaitez pas, mettez de côté les plateaux déjà utilisés ou retournez un plateau sur son autre face.)*

Tout le reste se déroule comme décrit à la page 3 sous « Deuxième et troisième manches ».

FIN DU JEU

Le jeu se termine après trois manches. Le joueur le plus riche l'emporte. Toute égalité est tranchée en faveur du joueur détenant le plus grand nombre de billets et jetons ; s'il y a toujours égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

Piochez aléatoirement 3 plateaux et placez-les face aux casinos 1, 2 et 3

Préparez les billets des 2^{ème} & 3^{ème} manches

Constituez la banque avec les billets restants

Identique au jeu de base, sauf lors du placement des dés dans les casinos 1, 2 et 3

Le joueur le plus riche l'emporte

LUCKY PUNCH (plateau A1)

Préparation : Placez les trois marqueurs hexagonaux * sur le plateau.

Si activé : choisissez secrètement 1 à 3 marqueurs dans votre main droite. Puis mettez votre main sur la table, poing serré : votre voisin de gauche doit maintenant deviner le nombre de marqueurs que vous tenez dans votre main en donnant le nombre. S'il a deviné, vous ne recevrez rien ; sinon, vous recevez la récompense correspondante : 2 jetons ou \$30,000 ou \$40,000. Puis remplacez les 3 marqueurs sur le plateau.

** Vous pouvez éventuellement utiliser les dés gris à la place des marqueurs, sauf si les plateaux F1 ou F2 sont en jeu.*



JACKPOT (plateau A2)

Préparation : placez le marqueur JACKPOT * dans la case de départ du plateau (\$30,000) et préparez les deux dés noirs supplémentaires.

Si activé : lancez les deux dés supplémentaires :

- Si vous obtenez un double ou un 7, recevez le montant indiqué par le marqueur JACKPOT puis remplacez le marqueur dans la case de départ (\$30,000).
- Si vous n'avez pas de double ni de 7, déplacez simplement le marqueur d'une case supplémentaire, au maximum jusqu'à la case \$80,000.



PRIME TIME (plateau B1)

Préparation : préparez les deux dés noirs supplémentaires.

Avant l'évaluation : si vous êtes le gagnant de ce casino (vous avez obtenu le billet le plus élevé), lancez les deux dés supplémentaires et placez-les dans les casinos correspondants (vous êtes autorisé à n'en placer qu'un seul ou aucun). Ils compteront comme vos propres dés lors de la prochaine évaluation !

Si vous faites un double, vous pouvez n'en placer qu'un seul !



FIFTY FIFTY (plateau B2)

Préparation : préparez les deux dés noirs supplémentaires. Placez un marqueur rond * dans la case de départ (↔) de ce plateau.

Si activé : lancez les deux dés supplémentaires et déplacez le marqueur d'une case vers la droite. Si vous souhaitez terminer votre tour, recevez la récompense (0 à \$60,000) figurant sous le marqueur.

Mais si vous souhaitez continuer et augmenter la récompense, avant de relancer les deux dés supplémentaires, vous devez dire si la somme de votre prochain lancer sera plus petite ou plus grande que celle du lancer actuel. Lancez ensuite les dés et déplacez le marqueur d'une case :

- Si votre prédiction est correcte, vous pouvez décider à nouveau de mettre volontairement fin à votre tour (et de recevoir la récompense) ou de continuer à lancer les dés, etc.
- S'il n'est pas correct, votre tour se termine immédiatement et vous ne recevez rien.

Bien sûr, lors de la prochaine activation, le marqueur sera d'abord remis dans la case de départ.



HIGH FIVE (plateau C1)

Préparation : placez la tuile HIGH FIVE dans la case ad hoc du plateau.

Si activé : une fois que vous avez placé au moins votre cinquième dé dans ce casino (ou 3 dés et votre Biggy), prenez la tuile. Échangez-la pendant l'évaluation contre \$100,000 de la banque.

100.000\$



BAD LUCK (plateau C2)

Avant l'évaluation : le ou les joueurs ayant le moins de dés dans ce casino (avant de retirer les dés pour les éventuelles égalités) (ce peut être zéro dé !) doit, après avoir reçu tous ses billets pour cette manche, remettre \$50,000 à la banque.

Si un joueur n'a pas assez d'argent, il doit remettre tout ce qu'il a (si nécessaire, il remet aussi ses jetons, pour \$10,000 pièce).

Si un joueur n'a pas les billets ad hoc, il peut faire du change avec la banque, mais ne reçoit jamais de jetons en retour.



PAY DAY (plateau D1)

Si activé : comptez tous les casinos (pas les plateaux !) dans lesquels vous avez au moins un dé (y compris le casino activé) et recevez en \$ ce nombre x \$10,000. Pour un montant de \$10,000 ou \$20,000, recevez un ou deux jetons, pour \$30,000 à \$60,000 recevez de l'argent de la banque.



POWER PLAY (plateau D2)

Préparation : placez le marqueur POWER PLAY sur le plateau.

Si activé : si vous êtes le *seul* joueur à avoir le plus de dés dans ce casino, prenez le marqueur (du plateau ou à un adversaire) et placez-le sur vos dés restants, à titre de rappel. Si ce marqueur est toujours devant vous à vos prochains tours, vous pouvez ne pas lancer vos dés. Au lieu de cela, placez *un* dé sur la valeur de votre choix et placez-le dans le casino correspondant, avec tous les effets que cela peut avoir.

Si, à tout moment, il n'y a aucun joueur avec une majorité claire dans ce casino, le marqueur est replacé sur le plateau.

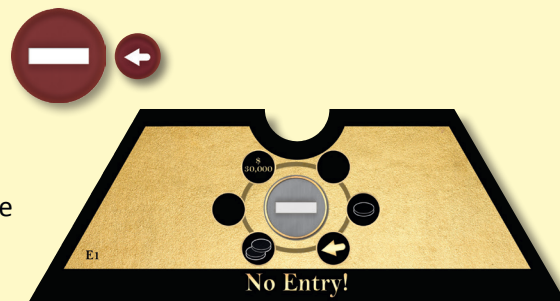


NO ENTRY! (plateau E1)

Préparation : placez la tuile NO ENTRY ! au milieu de ce plateau et le repère rond * dans la case de départ (↶) de la piste.

Si activé : placez la tuile NO ENTRY ! sur un des autres casinos (mais jamais sur le casino où se trouve ce plateau). Ce casino est maintenant fermé ! Vous ne pouvez pas y placer ni en retirer des dés. Ceci s'applique également à toutes les fonctions des autres plateaux.

Déplacez également le marqueur d'une case et recevez la récompense correspondante. Les cases vides et la ↶ ne rapportent rien.



La prochaine fois que vous activerez ce plateau, vous pourrez déplacer la tuile NO ENTRY !, mais ce n'est pas obligatoire. Si vous ne le faites pas, vous ne déplacez pas le marqueur et ne recevez pas de récompense !

KNOCKOUT? (plateau E2)

Si activé : chacun de vos adversaires doit placer un de ses dés restants sur ce plateau (s'il n'en a pas déjà placé deux !). Puis, vous remettez vos éventuels dés sur ce plateau dans votre réserve.

Les dés "assommés" sur le plateau ne comptent pas dans l'évaluation de ce casino !

Le "Biggy" compte ici comme l'un des deux dés maximums par joueur !



BLOCK IT! (plateau F1)

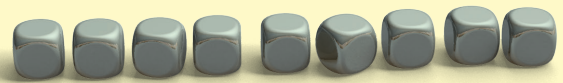
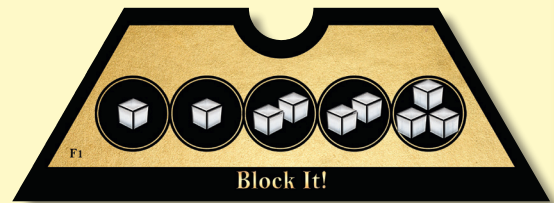
Préparation : Répartissez les neuf dés gris vides dans les cinq cases de ce plateau (2x 1, 2x 2, 1x 3 dés).

Si activé : prenez tous les dés gris de n'importe quelle case et placez-les dans le casino de votre choix. Tous ces dés comptent pendant la manche en cours et lors de l'évaluation comme un dé du joueur imaginaire.

Exemple : Dans le 2^{ème} Casino (avec le plateau "POWER PLAY") se trouvent 1 dé bleu, 1 jaune et 2 rouges. Vous ajoutez maintenant 2 dés gris, le joueur rouge doit remettre le marqueur sur le plateau POWER PLAY.

Si cette situation restait inchangée jusqu'à l'évaluation, personne n'y recevrait d'argent.

Lors d'une partie à 2 joueurs, les dés neutres utilisés en début de partie et les dés gris vides comptent comme deux joueurs imaginaires différents !



HANDICAP (plateau F2)

Préparation : distribuez les neuf dés gris vides comme suit : 1 dé dans les casinos 1 à 3 et deux dés dans les casinos 4 à 6.

Si activé : prenez un dé vierge de n'importe quel casino, placez-le sur un des symboles dé du plateau et recevez la récompense représentée : Un jeton (2x) ou \$30,000 (3x) ou une des deux possibilités (4x) : placer un de vos dés restants sur la valeur de votre choix puis le placer dans le casino correspondant (mais sans l'activer !) ou remettre un de vos dés de n'importe quel casino dans votre réserve.

Pendant l'évaluation : les dés vides toujours présents dans les casinos comptent pour un joueur imaginaire. En conséquence, cela peut changer les majorités ou provoquer des égalités.

Vous n'êtes pas obligé d'utiliser un dé vierge mais, vous ne recevrez pas de récompense.

Bien sûr, seuls vos propres dés peuvent être pris d'un casino ou y être placés, mais pas d'un ou sur un plateau !

Lors d'une partie à 2 joueurs, les dés neutres utilisés en début de partie et les dés gris vides sont considérés comme deux joueurs imaginaires différents !



BLACK BOX (plateau G1)

Préparation : placez les six plaquettes BLACK BOX dans les cases ad hoc du plateau.

Pendant l'évaluation : le voisin de gauche du gagnant de ce casino prend les six plaquettes et les partage en deux groupes (3/3, 4/2 ou 5/1 au choix). Il place les deux groupes face cachée devant le gagnant du casino, qui en choisit un, le révèle et reçoit ensuite la récompense correspondante : 2 jetons ou des dollars (\$40,000, \$60,000, \$80,000 ou \$100,000).

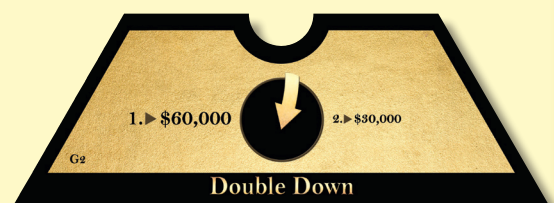


DOUBLE DOWN (plateau G2)

Si activé : si vous le souhaitez, transférez un nombre quelconque de vos dés de ce casino vers la case ad hoc de ce plateau. Ce peut être des dés que vous venez de placer dans ce casino ou des dés placés lors des tours précédents.

Pendant l'évaluation : ce plateau est évalué comme un casino (égalité, dés retirés, etc). Le gagnant reçoit \$60,000, le deuxième \$30,000.

Sur ce plateau, aucun dé ne peut être placé ni enlevé via une autre action !



NICE DICE (plateau H1)

Si activé : si vous le souhaitez, placez sur ce plateau un autre de vos dés (juste lancé ou un que vous venez de placer dans ce casino), dans la case correspondant à la valeur du dé.

S'il y a déjà un dé (à vous ou adverse) dans la case, placez-le dans le casino correspondant à sa valeur (sans l'activer !).




Après l'évaluation : chacun récupère ses dés de ce plateau puis la récompense correspondante (*jeton/s ou argent*).





MY CHOICE (plateau H2)


Préparation : placez les deux dés noirs supplémentaires à côté du plateau.

Si activé : lancez les deux dés noirs supplémentaires, choisissez l'un d'entre eux et effectuez l'action correspondante :

 + 1 jeton  + 2 jetons  + \$30,000

 Activez n'importe quel autre plateau, comme si vous y aviez placé des dés. (*Attention : il n'y a pas toujours d'action possible !*)

 Transformez n'importe lequel de vos dés restants en une valeur quelconque puis placez-le dans le casino correspondant (mais *sans l'activer !*). Ou remettez un de vos dés d'un casino dans votre réserve.

 Placez un de vos dés restants dans la case grise (cadre doré). Si cette case est occupée, remettez le dé qui s'y trouve dans la réserve de son propriétaire. Après avoir réparti les gains, reprenez votre dé de cette case et recevez \$60,000 de la banque.



VARIANTE

Vous pouvez également convenir avant le début de la partie d'utiliser plus ou moins de trois plateaux par partie, avec un maximum de six, soit un pour chaque casino. *Amusez-vous bien !*

Vous trouverez d'autres variantes et extensions intéressantes de ce jeu sur notre site Web www.aleaspiele.de.

L'auteur et l'éditeur remercient les nombreux joueurs testeurs pour leur engagement important et leurs nombreuses suggestions, notamment Maja Dorn et les groupes de jeux d'Ansbach, Bad Aibling, Burgoberbach, Cham, Fischbachau, Grassau, Harpfetsham, Krumbach, Lieberhausen, Oberhof, Reutte, Rotenburg et Siegsdorf.

Si vous avez des critiques, des questions ou des suggestions sur ce jeu, écrivez-nous ou appelez :

alea
Steinbichlweg 1
83233 Bernau am Chiemsee
Telefon: 08051 970720
E-Mail: info@aleaspiele.de

© 2018 Rüdiger Dorn
© 2019 Ravensburger Spieleverlag



237601