LAS VEGAS

DE

SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Ihr schlüpft in die Rolle von risikofreudigen Würfelfans, die in der Glitzerwelt von Las Vegas ihr Glück versuchen. Sechs Casinos könnt ihr besuchen, jedes zeigt eine andere Würfelzahl. Und auch die Geldbeträge, die ihr dort gewinnen könnt, sind meistens ganz unterschiedlich.

Runde für Runde stellen sich die gleichen Fragen: Wo soll ich meine Würfel platzieren, um dort eine Mehrheit zu gewinnen? Auf welche Casinos setzen die anderen? Und wo kann ich jemandem vielleicht noch ein nettes Sümmchen entreißen und in die eigene Tasche würfeln?

Es gewinnt, wer nach 3 Durchgängen das meiste Geld besitzt.



SPIELMATERIAL

- **36 Würfel** (je 6 pro Farbe)
- **6 große Biggy-Würfel** (je 1 pro Farbe)
- **6 Casinos**
  (mit Würfelsymbolen von 1-6)
- **1 Einarmiger Bandit** (Variante)

- **48 Geldscheine**

4 x 10.000	**4 x** 20.000
5 x 30.000	**5 x** 40.000
6 x 50.000	**6 x** 60.000
6 x 70.000	**4 x** 80.000
4 x 90.000	**4 x** 100.000

243360_24903_X.indd 1 29.10.25 11:31

SPIELVORBEREITUNG

Legt die 6 Casinos in die Tischmitte, am besten aufsteigend entsprechend ihrer Würfelzahlen von 1 bis 6.

Mischt die Geldscheine und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Bestückt die Casinos, eines nach dem anderen, mit Geldscheinen. Deckt dazu vom Stapel **2 Geldscheine pro Casino** auf. Legt die Geldscheine leicht versetzt aus, damit die Werte gut sichtbar sind.

Nehmt euch jeweils die 6 Würfel und 1 Biggy in der Farbe eurer Wahl.



SPIELVERLAUF

Das Spiel verläuft über 3 Durchgänge, die jeweils aus ca. 4—5 Würfelrunden bestehen. **Die glücklichste Person** beginnt das Spiel, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Bist du an der Reihe, würfelst du stets mit *allen* deinen Würfeln, die noch zur Verfügung stehen (zu Beginn eines Durchgangs also mit allen 7, später mit immer weniger Würfeln). Dann entscheidest du dich für *genau eine* der gewürfelten Augenzahlen und *musst* nun ***alle*** Würfel dieser Augenzahl *auf* dem entsprechenden Casino platzieren. Dies ist vollkommen unabhängig davon, ob dort schon Würfel liegen (egal von wem).

Danach folgt die reihum nächste Person mit Würfeln und Platzieren usw., bis ihr *alle eure* Würfel platziert habt.

Beispiel: ***Valentin*** *hat noch 5 Würfel. Er wirft vier 3er und eine 5. Er entscheidet sich für die vier 3er-Würfel und legt sie alle auf dem Casino mit* ⚀ *ab (er hätte sich nicht dafür entscheiden dürfen, nur einen Teil der 3er-Würfel abzulegen!). Das nächste Mal wird* ***Valentin*** *dann noch seinen letzten Würfel werfen und entsprechend platzieren.*



Hast du keine Würfel mehr, schaust du für den Rest des Durchgangs zu. *(So kann es auch geschehen, dass gegen Ende eines Durchgangs u.U. nur noch eine Person – auch mehrfach hintereinander – würfelt und platziert.)*

Hat auch die *letzte* Person den letzten Würfel auf einem Casino platziert, kommt es zur Auswertung der Casinos (hierbei zählt der **Biggy immer wie 2 Würfel!**).

Als Erstes wird nun für *jedes* Casino überprüft, ob dort zwei oder mehr Personen *die gleiche Anzahl* Würfel platziert haben. Diese patten sich aus. Wo immer das der Fall ist, nehmen sich die beteiligten Personen ihre entsprechenden Würfel zurück in ihren Vorrat.

Beispiel 1: ***Anna*** *und* ***Carla*** *haben auf dem Casino* ⚀ *je 2 Würfel und* ***Benno*** *und* ***Denny*** *je 1 platziert: Jeder nimmt seine Würfel zurück.*

Beispiel 2: ***Anna*** *hat auf dem Casino* ⚀ *3 Würfel platziert (einer davon ihr Biggy);* ***Benno*** *und* ***Carla*** *jeweils 3 und* ***Denny*** *1.* ***Benno*** *und* ***Carla*** *nehmen beide ihre 3 Würfel zurück.* ***Anna*** *darf ihre 3 Würfel liegen lassen, da der Biggy wie zwei Würfel zählt.* ***Dennys*** *Würfel bleibt ebenfalls liegen.*

Beispiel 1



Beispiel 2



Danach wertet ihr die Casinos der Reihe nach aus. Hast du dort nun die *meisten* Würfel ausliegen, nimmst du sie alle zurück in deinen Vorrat und erhältst den Geldschein mit dem höchsten Wert. Die Person mit den zweitmeisten Würfel nimmt sich ihre Würfel und den verbliebenen Geldschein.

Gibt es nicht genügend Geldscheine für jeden, gehen spätere Personen leer aus; sie nehmen ihre Würfel ohne Geldgewinn zurück. Liegen nach dem Verteilen noch Geldscheine neben dem Casino, werden sie in die Schachtel gelegt.

Das gewonnene Geld darf jede Person verdeckt vor sich ablegen.

***Beispiel 1:** **Anna** erhält den 80.000 - und **Denny** den 30.000 -Schein.*

***Beispiel 2:** **Benno** erhält einen 40.000 -Schein. Der andere kommt zurück in die Schachtel.*

***Beispiel 3**: **Carla** erhält den 70.000 - und **Benno** den 20.000 -Schein. **Denny** geht leer aus.*



Der nächste Durchgang
Die 6 Casinos werden wieder der Reihe nach mit 2 Geldscheinen bestückt. Die Person links der vorherigen Startperson beginnt den nächsten Durchgang und würfelt mit ihren 7 Würfeln …

ENDE DES SPIELS
Nach drei Durchgängen endet das Spiel und alle zählen ihr Geld. Wer das meiste Geld hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt von diesen Personen diejenige, die mehr Scheine besitzt. Bei erneutem Gleichstand teilen die Beteiligten den Sieg.

VARIANTE: BEI 2 BIS 4 PERSONEN

Alle vorgenannten Regeln bleiben bestehen, mit folgenden Ausnahmen:

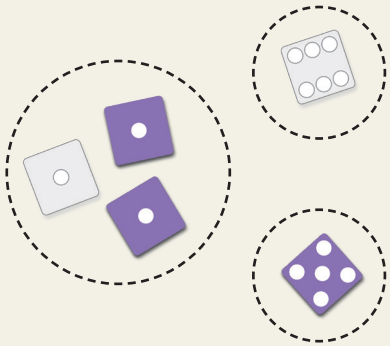
Alle erhalten zu Beginn jedes Durchgangs zu ihren Würfeln auch noch Würfel einer nicht teilnehmenden, neutralen Farbe:

- bei 2 Personen erhaltet ihr jeweils 3 neutrale Würfel (= 10 gesamt)
- bei 3 erhaltet ihr jeweils 2 neutrale Würfel (= 9 gesamt)
- bei 4 erhaltet ihr jeweils 1 neutralen Würfel (= 8 gesamt)

Ihr werft stets alle Würfel (eigene und neutrale) und platziert sie genau so, als wären es eure eigenen Würfel.

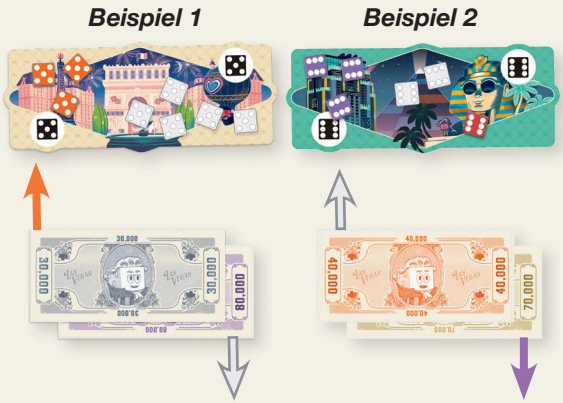
***Beispiel:* Carla würfelt** *2 eigene und 1 neutrale „1“, eine neutrale 6 und eine eigene 5. Sie kann nun entweder alle drei 1er oder ihre 5 oder die neutrale 6 platzieren.*

Die neutralen Würfel auf einem Casino werden am Ende eines Durchgangs so ausgewertet, als gehörten sie einer zusätzlichen (imaginären) Person. Sollte sie dabei Geld gewinnen, kommt es in die Schachtel.



Beispiel 1: *Der 80.000 - Schein geht an die neutrale Farbe (wird abgelegt);* ***Benno*** *erhält den 30.000 - Schein.*

Beispiel 2: ***Carla*** *erhält den 70.000 und die neutrale Farbe den 40.000 - Schein (wird in die Schachtel gelegt);* ***Anna*** *geht leer aus.*



VARIANTE: DER „EINARMIGE BANDIT“



(gut bei 5 und 6 Personen)

Er wird als siebtes Casino ausgelegt und mit 2 Geldscheinen bestückt. Hier gelten dieselben Regeln wie bei den anderen Casinos, mit drei wesentlichen Ausnahmen:

1. **Ausnahme:** Auf dem „Einarmigen Banditen“ wird keine bestimmte Zahl verlangt, sondern es dürfen alle Zahlen von 1 bis 6 platziert werden.
2. **Ausnahme:** Auch hier müsst ihr weiterhin *alle* Würfel einer Zahl ablegen, die ihr dort platzieren möchtet, allerdings darf diese Zahl *nicht* schon auf dem „Einarmigen Banditen“ ausliegen.

Am Ende eines Durchgangs wird der „Einarmige Bandit“ wie jedes andere Casino abgerechnet. Auch hier kann jeder maximal einen Geldschein gewinnen. Die Anzahl Würfel einer jeden Person wird unabhängig von der gewürfelten Zahl zusammen genommen. Wer die meisten Würfel platziert hat, bekommt den höchsten Wert usw. Nicht genommene Geldscheine werden wie gehabt in die Schachtel gelegt.

3. **Ausnahme:** Sollten mehrere Personen die meisten Würfel auf den „Einarmigen Banditen“ gesetzt haben, gibt es kein Patt, sondern von diesen Personen gewinnt die Person, deren Würfel dort die höhere Summe ergeben. Ist auch diese Summe gleich, gewinnt hiervon, wer die höhere Würfelzahl hat.

Beispiel: ***Denny*** *platziert drei 3er auf dem „Einarmigen Banditen“. Jetzt darf hier niemand mehr weitere 3er platzieren (auch* ***Denny*** *nicht!).* ***Anna*** *platziert zwei 6er und* ***Carla*** *zwei 4er. In einer späteren Runde setzt* ***Carla*** *noch eine einzelne 1 auf die Karte.*

Bei der Abrechnung hat ***Carla*** *die erste Wahl, da ihre drei Würfel zwar dieselbe Summe wie die drei 3er von* ***Denny*** *ergeben (9), aber* ***Carla*** *hat die höhere einzelne Würfelzahl (4) platziert.*



Game Design: Rüdiger Dorn
Illustration: Glen Brogan
Art Direction: Sam Dawson
Redaktion: André Maack

LAS VEGAS

FR

PRINCIPE ET BUT DU JEU

Vous êtes un inconditionnel des jeux de dés, prêts à prendre tous les risques et tenter votre chance dans cet univers de paillettes qu'est Las Vegas ! Six casinos vous attendent, chacun affichant une valeur de dé différente. La plupart du temps, les sommes d'argent à gagner varient elles aussi selon le lieu.

Au fil des tours, la question qui se pose est toujours la même : Où placer ses dés pour y obtenir la majorité ? Sur quels casinos misent mes adversaires ? Où est-il encore possible d'empocher le pactole, au nez et à la barbe des autres ?

Le vainqueur sera le plus riche à l'issue des 3 manches.



CONTENU

- **36 dés** (6 par couleur)
- **6 gros dés** (1 par couleur)
- **6 casinos**
  (affichant un symbole de dé de 1 à 6)
- **1 machine à sous** (variante)

- **48 billets de banque**

4 x 10.000	**4 x** 20.000
5 x 30.000	**5 x** 40.000
6 x 50.000	**6 x** 60.000
6 x 70.000	**4 x** 80.000
4 x 90.000	**4 x** 100.000

243360_24903_X.indd 7 29.10.25 11:31

MISE EN PLACE

Alignez les 6 casinos en deux rangées au milieu de la table, dans l'ordre croissant de leur symbole, de 1 à 6.

Mélangez les billets pour former une pile, face cachée. Alimentez les casinos, l'un après l'autre, avec des billets. Pour cela, retournez **2 billets de la pile en face de chaque casino**. Décalez légèrement les billets de manière à bien voir leur montant.

Prenez chacun les 6 dés et le gros dé d'une même couleur au choix.



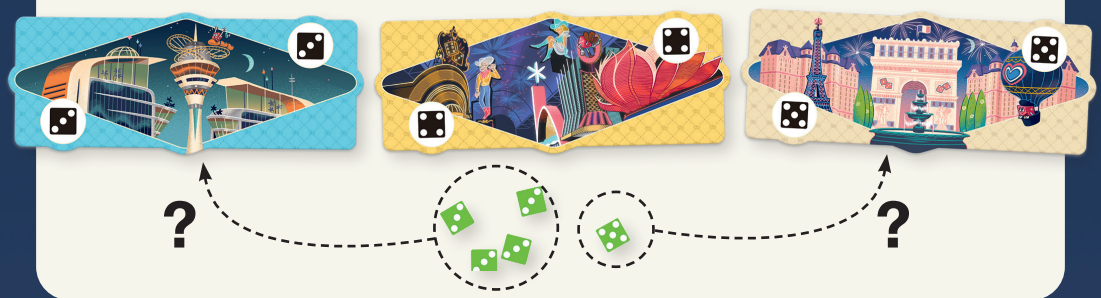
DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se déroule en 3 manches, chacune se jouant en 4-5 tours environ. **Le plus chanceux** commence. Jouez ensuite à tour de rôle dans le sens horaire.

À votre tour de jeu, lancez toujours *tous* vos dés encore disponibles (donc en début de manche, les 7, puis de moins en moins par la suite). Puis choisissez *exactement une seule* valeur de dé parmi celles obtenues et placez *obligatoirement* ***tous*** les dés de cette valeur *sur* le casino correspondant. Peu importe que d'autres dés (de votre couleur ou adverses) s'y trouvent déjà ou non.

Puis c'est à votre voisin de gauche de lancer et placer ses dés, etc., jusqu'à ce que *tout le monde ait placé tous* ses dés.

Exemple : ***Valentin*** *dispose encore de 5 dés. Il obtient quatre 3 et un 5. Il choisit les quatre 3 et les pose sur le casino avec le symbole* ⚄ *(il n'aurait pas eu le droit de ne poser qu'une partie de ses 3 !). À son prochain tour de jeu* ***Valentin*** *relancera son dernier dé et le placera sur le casino correspondant.*



S'il ne vous reste plus aucun dé, vous n'avez plus qu'à regarder les autres finir la manche. *(Il peut ainsi arriver qu'en fin de manche il ne reste plus qu'un seul joueur à lancer les dés et à les placer, parfois même plusieurs fois de suite.)*

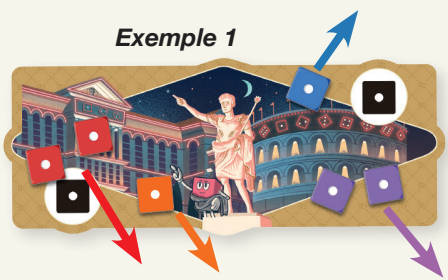
Dès que le *dernier* joueur a placé son dernier dé sur un casino, un décompte des casinos a lieu (le **gros dé compte toujours pour 2 dés !**).

Commencez par vérifier, pour *chaque* casino, si 2 ou plusieurs joueurs y ont placé *le même nombre* de dés. Là où c'est le cas, les joueurs concernés reprennent les dés correspondants devant eux.

Exemple 1 : ***Anna*** *et* ***Carla*** ***ont placé*** *chacune 2 dés sur le casino* ⚀ *et* ***Ben*** *et* ***Damien*** *1 : Tout le monde reprend ses dés.*

Exemple 2 : ***Anna*** *a placé* ⚂ *3 dés (dont son gros dé) sur le casino ;* ***Ben*** *et* ***Carla*** *en ont placé 3 et* ***Damien*** *1.* ***Ben*** *et* ***Carla*** *reprenennent leurs 3 dés.* ***Anna*** *peut laisser ses 3 dés car son gros dé compte double.*

Exemple 1



Exemple 2



Procédez ensuite au décompte des casinos, dans l'ordre. Le joueur qui possède *le plus* de dés les récupère devant lui et gagne le plus gros billet de ce casino. Le joueur avec le 2e plus grand nombre de dés les reprend devant lui et gagne le billet restant.

S'il n'y a pas assez de billets pour tout le monde, les joueurs suivants repartent bredouilles ; ils reprennent leurs dés sans aucun gain. S'il reste des billets à côté d'un casino après la répartition, rangez-les dans la boîte.

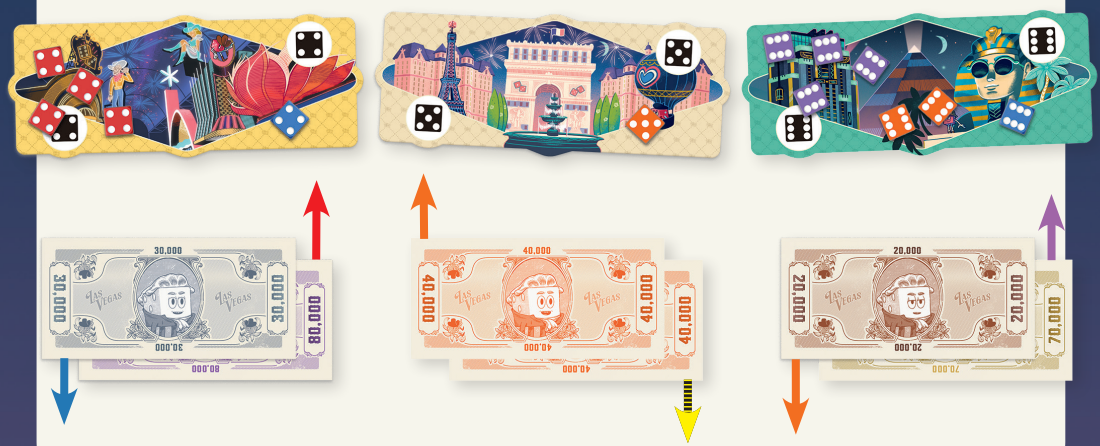
Procédez au décompte des autres casinos de manière identique.

Chaque joueur peut conserver les billets gagnés face cachée devant lui.

Exemple 1 : ***Anna*** *gagne le billet de 80 000 et* ***Damien*** *celui de 30 000.*

Exemple 2 *:* ***Ben*** *gagne un billet de 40 000. Personne ne gagne l'autre, il est remis dans la boîte.*

Exemple 3 *:* ***Carla*** *gagne le billet de 70 000 et* ***Ben*** *celui de 20 000.* ***Damien*** *repart les mains vides.*



Manche suivante Réalimentez les 6 casinos dans l'ordre avec 2 billets chacun. Le joueur assis à gauche du Premier Joueur précédent entame la nouvelle manche et lance ses 7 dés…

FIN DE LA PARTIE La partie s'arrête après 3 manches et chacun fait le total de ses gains. Le plus riche remporte la partie. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, le vainqueur est celui d'entre eux qui a gagné le plus de billets. En cas d'ex æquo, ils se partagent la victoire.

VARIANTE : POUR 2 À 4 JOUEURS

Les règles restent identiques, avec les ajustements suivants :

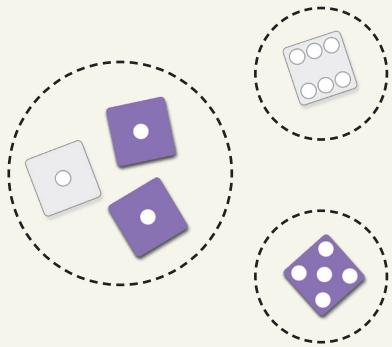
Au début de chaque manche, recevez chacun des dés de couleur neutre (n'appartenant à aucun joueur) en plus de vos dés habituels :

- À 2 joueurs, recevez chacun 3 dés neutres (= 10 dés en tout)
- À 3 joueurs, recevez chacun 2 dés neutres (= 9 dés en tout)
- À 4 joueurs, recevez chacun 1 dé neutre (= 8 dés en tout)

Lancez toujours tous vos dés (de votre couleur + neutres) et placez-les comme s'il s'agissait de vos propres dés.

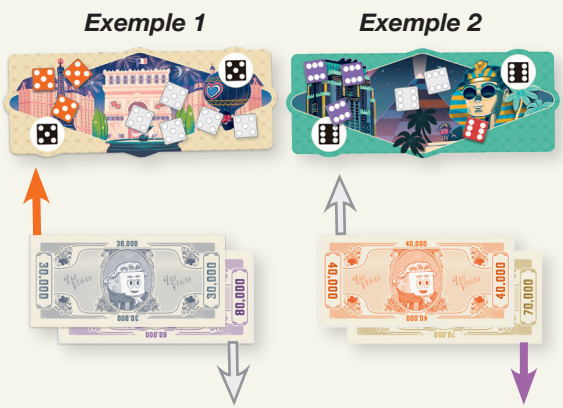
Exemple : ***Carla*** **obtient** *deux 1 de sa couleur et un neutre, un 6 neutre et un 5 de sa couleur. Elle peut placer soit les trois 1, soit son 5, soit le 6 neutre.*

À la fin d'une manche, les dés neutres sur un casino sont considérés comme appartenant à un joueur fictif. Tout gain de ce joueur fictif est remis dans la boîte.



Exemple 1 : *Le joueur fictif gagne le billet de 80 000 (qui est rangé) ;* ***Ben*** *gagne le billet de 30 000.*

Exemple 2 : ***Carla*** *gagne le billet de 70 000 et le joueur fictif celui de 40 000 (qui est remis dans la boîte) ;* ***Anna*** *repart les mains vides.*



VARIANTE : LA «MACHINE À SOUS»



(recommandé à 5 ou 6 joueurs)

Il constitue un 7e casino, alimenté également avec 2 billets. Les règles le concernant sont identiques à celles des autres casinos, à 3 exceptions importantes près :

1. **Exception 1 :** La « machine à sous » n'impose aucune valeur de dé : vous pouvez y placer n'importe quelle valeur de 1 à 6.
2. **Exception 2 :** Si vous décidez d'y placer vos dés, vous devez y placer *tous* les dés de même valeur obtenus. Cependant, cette valeur ne doit *pas* être déjà présente sur la « machine à sous ».

À la fin d'une manche, procédez au décompte de la « machine à sous », comme n'importe quel casino. Ici aussi, vous ne pouvez gagner qu'1 seul billet maximum. Seul le nombre de dés de chaque joueur est pris en compte, indépendamment de leur valeur. Celui qui y a placé le plus de dés remporte le plus gros montant, etc. Comme d'habitude, tout billet non gagné est remis dans la boîte.

3. **Exception 3 :** Si plusieurs joueurs ont placé le même nombre de dés sur la « machine à sous », il n'y a pas d'égalité : celui qui possède le plus de points aux dés décroche le plus gros billet. En cas d'égalité, c'est celui qui a placé le dé de plus forte valeur qui l'emporte.

Exemple : ***Damien*** *place trois 3 sur la « machine à sous ». Plus personne ne peut y placer de 3 (y compris* ***Damien*** *!).* ***Anna*** *place deux 6 et* ***Carla*** *un 4. Lors d'un tour suivant,* ***Carla*** *y ajoute un 1. Au moment du décompte,* ***Carla*** *décroche la 1re place car, même si la somme de ses 3 dés est égale à celle de* ***Damien*** *(9 au total), elle possède le dé de plus forte valeur (4).*



Auteur : Rüdiger Dorn
Illustrations : Glen Brogan
Direction artistique : Sam Dawson
Rédaction : André Maack

LAS VEGAS

IDEA DI GIOCO E OBIETTIVO

Vestirete i panni di appassionati di dadi amanti del rischio, che tentano la fortuna nel mondo sfavillante di Las Vegas. Potete visitare sei casinò, ognuno dei quali mostra un valore di dado diverso. Anche le somme di denaro che potete vincere sono per lo più molto diverse tra loro.

Round dopo round, sorgono le stesse domande: dove dovrei piazzare i miei dadi per ottenere la maggioranza? Su quali casinò stanno puntando gli altri? E dove potrei forse strappare ancora una bella somma a qualcuno e intascarmela?

Il vincitore sarà colui che avrà più soldi dopo 3 round.



CONTENUTO

- **36 dadi (** 6 per colore)
- **6 dadi Biggy** (1 per colore)
- **6 casinò** (con valori di dado da 1 a 6)
- **1 bandito con un braccio solo** (variante)
- **48 banconote**

4 x 10.000	**4 x** 20.000
5 x 30.000	**5 x** 40.000
6 x 50.000	**6 x** 60.000
6 x 70.000	**4 x** 80.000
4 x 90.000	**4 x** 100.000

PREPARAZIONE

Posizionate i 6 casinò al centro del tavolo, in base al valore di dado da 1 a 6, uno accanto all'altro.

Mescolate le banconote e disponetele in una pila coperta. Riempite i casinò, uno dopo l'altro, con banconote. Per farlo, scoprite **2 banconote per ogni casinò** dalla pila. Disponete le banconote leggermente sfalsate, in modo che i valori siano ben visibili.

Ognuno prende i 6 dadi e il dado Biggy del colore che preferisce.



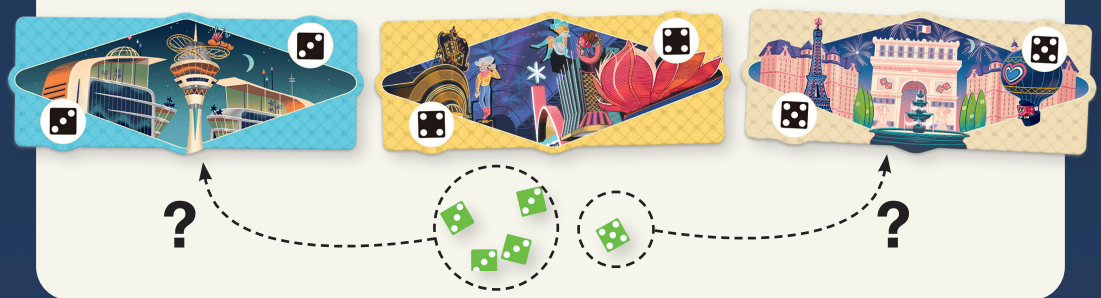
SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco si svolge in 3 round, ognuno dei quali è composto da circa 4-5 turni di lancio di dadi. **La persona più fortunata** inizia il gioco, poi si prosegue in senso orario.

Quando è il tuo turno, lancia sempre *tutti* i dadi che hai ancora a disposizione (all'inizio di un turno quindi tutti e 7, in seguito sempre meno dadi). Poi scegli *esattamente uno* dei risultati dei dadi e a quel punto *devi* subito mettere ***tutti*** i dadi di quel valore *sopra* al casinò corrispondente. Non è importante se su quel casinò ci sono già dei dadi o meno (e nemmeno chi ha messo i dadi lì).

Poi tocca alla persona successiva che lancia i dadi, li posiziona, ecc., fino a quando *tutti* avrete posizionato i vostri dadi.

***Esempio:* Valentin** *ha ancora 5 dadi. Li lancia e ottiene quattro 3 e un 5. Decide di usare i quattro dadi da 3 e li posiziona tutti sul casinò con* (non avrebbe potuto decidere di posizionare solo una parte dei dadi da 3!). *Il prossimo turno,* **Valentin** *dovrà lanciare solo il suo ultimo dado rimasto e dovrà posizionarlo di conseguenza.*



Se finisci i dadi, attendi la fine del round. *(Può quindi succedere che verso la fine di un round solo una persona tiri e posizioni i dadi (più volte di seguito, se necessario).*

Quando anche l'*ultima persona* ha posizionato l'ultimo dado su un casinò, si procede alla valutazione dei casinò (in questo caso il **Biggy** conta sempre come 2 dadi!).

Per prima cosa, viene verificato per *ogni casinò* se due o più persone hanno piazzato *lo stesso numero di dadi.* In tal caso, le persone coinvolte riprendono i propri dadi nella propria riserva.

Esempio 1:* Anna** *e* **Carla** *hanno piazzato sul casinò* *2 dadi* **ciascuna**, ***mentre *Benno* ***e Denny*** *ne hanno piazzato 1 ciascuno: ognuno riprende i propri dadi.*

***Esempio 2:* Anna** *ha piazzato sul casinò* *3 dadi (uno dei quali è il suo Biggy); Benno e* **Carla** *ne hanno piazzati 3 ciascuno e Denny 1.* **Benno** *e* **Carla** *ritirano entrambi i loro 3 dadi.* **Anna** *può tenere i suoi 3 dadi, poiché il Biggy conta come due dadi.*

Esempio 1



Esempio 2



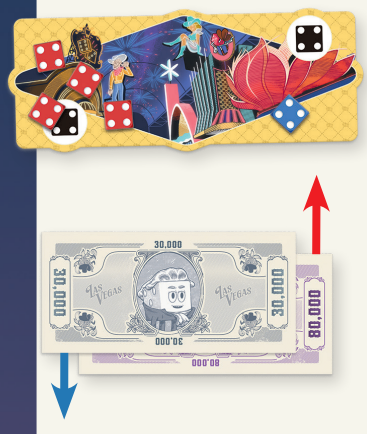
Successivamente, valutate i casinò uno dopo l'altro. Se hai la *maggioranza* di dadi, li riponi tutti nella tua riserva e ricevi la banconota con il valore più alto presente sul casinò. La persona con il secondo maggior numero di dadi riprende i propri dadi e la banconota rimanente.

Se non ci sono abbastanza banconote per tutti, gli ultimi arrivati rimangono a mani vuote e riprendono i loro dadi senza guadagnare nulla. Se dopo la distribuzione rimangono delle banconote sul casinò, queste vengono rimesse nella scatola.

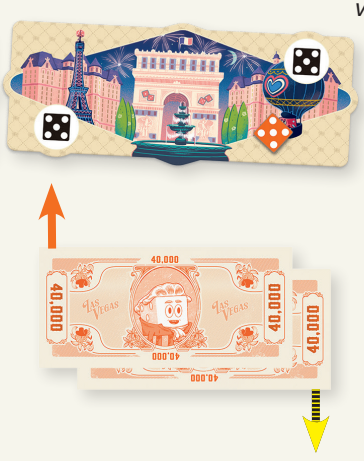
Valutate gli altri casinò allo stesso modo.

Ogni persona può tenere davanti a sé il denaro vinto senza mostrarlo agli altri.

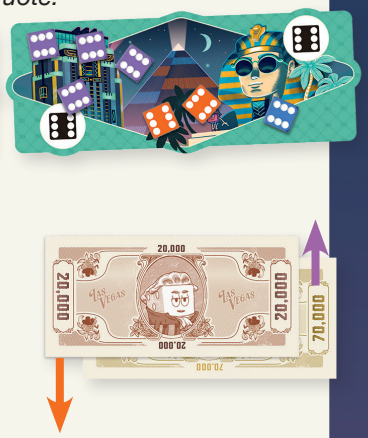
Esempio 1: ***Anna*** *riceve la banconota da 80.000 e* ***Denny*** *quella da 30.000.*



Esempio 2: ***Benno*** *riceve una banconota da 40.000. L'altra torna nella scatola.*



Esempio 3*:* ***Carla*** *riceve la banconota da 70.000 e* ***Benno*** *quella da 20.000.* ***Denny*** *se ne va a mani vuote.*



Nel round successivo, i 6 casinò vengono nuovamente riempiti con 2 banconote. La persona alla sinistra di chi ha iniziato, inizia il round successivo e lancia i suoi 7 dadi …

FINE DEL GIOCO Dopo tre round, il gioco termina e tutti contano i propri soldi. Chi ha più soldi vince. In caso di parità, vince chi possiede più banconote. In caso di ulteriore parità, la vittoria viene condivisa tra i partecipanti.

VARIANTE: DA 2 A 4 PERSONE

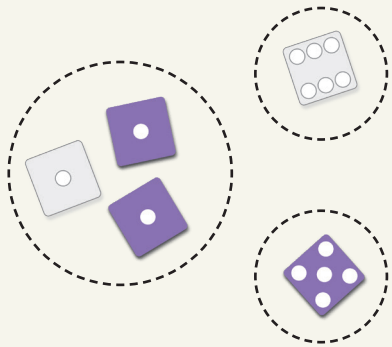
Tutte le regole sopra indicate rimangono valide, con le seguenti eccezioni:

All'inizio di ogni turno, oltre ai propri dadi, tutti ricevono anche dei dadi di un colore neutro non partecipante:

- se giocate in 2, riceverete 3 dadi neutri ciascuno (= 10 in totale)
- se giocate in 3, riceverete 2 dadi neutri ciascuno (= 9 in totale)
- se giocate in 4, riceverete 1 dado neutro ciascuno (= 8 in totale)

Lanciate sempre tutti i dadi (vostri e neutri) e posizionate i neutri esattamente come se fossero vostri.

Esempio: ***Carla*** **lancia i dadi** *ottenendo due 1 del suo colore e un 1 neutro, un 6 neutro e un 5 del suo colore. Ora può posizionare tutti e tre gli 1, il suo 5 o il 6 neutro.*

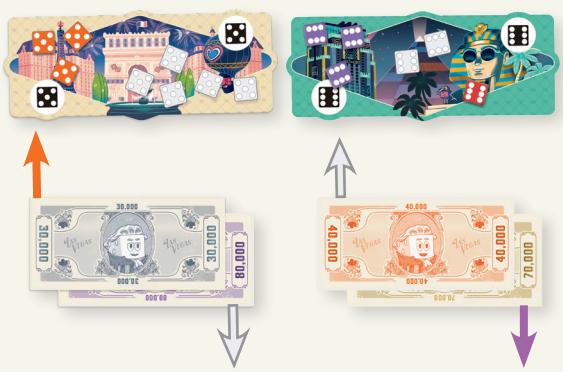


I dadi neutri in un casinò vengono valutati alla fine di un round come se appartenessero a una persona aggiuntiva (immaginaria). Se questo giocatore immaginario dovesse vincere dei soldi, questi andrebbero scartati nella scatola.

Esempio 1: *La banconota da 80.000 va al colore neutro (viene scartata);* ***Benno*** *riceve la banconota da 30.000.*

Esempio 2: ***Carla*** *riceve la banconota da 70.000 e il colore neutro quella da 40.000 (che viene riposto nella scatola);* ***Anna*** *non riceve nulla.*

Esempio 1 ***Esempio 2***



VARIANTE: IL "BANDITO CON UN BRACCIO SOLO" (SLOT MACHINE)



(ideale per 5-6 persone)

La slot machine viene preparata come se fosse un settimo casinò, con anche le 2 banconote. Qui valgono le stesse regole degli altri casinò, con tre eccezioni fondamentali:

1. **Eccezione:** Sulla slot machine non è richiesto un valore di dado specifico, ma è possibile piazzare tutti i valori da 1 a 6.
2. **Eccezione:** Anche in questo caso dovete comunque mettere *tutti* i dadi di un valore che volete, ma questo valore *non* deve trovarsi già sulla slot machine.

Alla fine di un round, la slot machine viene valutata come qualsiasi altro casinò. Anche in questo caso, ognuno può vincere al massimo una banconota. Il numero di dadi di ogni persona viene sommato indipendentemente dal numero ottenuto. Chi ha piazzato più dadi ottiene la banconota più alta, e così via. Le banconote non prese vengono riposte nella scatola come di consueto.

3. **Eccezione:** Se più persone hanno hanno la maggioranza di dadi sulla slot machine, non si verifica una situazione di stallo, ma tra queste persone vince quella che ha ottenuto la somma più alta con i propri dadi. Se anche questa somma è uguale, vince chi ha il valore di dado più alto.

Esempio: ***Denny*** *piazza tre 3 sulla slot machine. Ora nessuno può più piazzare altri 3 (nemmeno* ***Denny****!).* ***Anna*** *posiziona due 6 e* ***Carla*** *due 4. In un turno successivo,* ***Carla*** *mette un altro 1 sulla tessera. Durante la valutazione,* ***Carla*** *ha la precedenza perché, sebbene i suoi tre dadi abbiano la stessa somma dei tre 3 di* ***Denny*** *(9),* ***Carla*** *ha piazzato il dado con il numero più alto (4).*



Autore: Rüdiger Dorn
Illustrazioni: Glen Brogan
Direzione artistica: Sam Dawson
Redazione: André Maack

LAS VEGAS

SPELIDEE EN DOEL VAN HET SPEL

Jullie kruipen in de huid van risicovolle dobbelfans die hun geluk beproeven in de glitterwereld van Las Vegas. Je kunt zes casino's bezoeken, elk met een andere dobbelsteenwaarde. En ook de geldbedragen die je daar kunt winnen, lopen meestal sterk uiteen.

Ronde na ronde komen dezelfde vragen naar boven: waar moet ik mijn dobbelstenen plaatsen om daar een meerderheid te behalen? Op welke casino's zetten de anderen in? En waar kan ik misschien nog een aardig bedrag van iemand afhandig maken en in mijn eigen zak steken?

Wie na 3 rondes het meeste geld heeft, wint.



SPELMATERIAAL

- **36 dobbelstenen (** 6 per kleur)
- **6 Biggy dobbelstenen** (1 per kleur)
- **6 casino's**
  (met dobbelsteensymbolen van 1-6)
- **1 Eenarmige bandiet** (variant)

- **48 bankbiljetten**

4 x 10.000	**4 x** 20.000
5 x 30.000	**5 x** 40.000
6 x 50.000	**6 x** 60.000
6 x 70.000	**4 x** 80.000
4 x 90.000	**4 x** 100.000

SPELVOORBEREIDING

Leg de 6 casino's in het midden van de tafel naast elkaar in oplopende volgorde volgens hun dobbelsteenwaarden van 1 tot 6.

Schud de bankbiljetten en leg ze met de afbeelding naar beneden als stapel klaar. Vul de casino's één voor één met bankbiljetten. Draai hiervoor per casino 2 biljetten van de stapel open. Plaats de bankbiljetten iets verschoven, zodat de waarden duidelijk zichtbaar zijn.

Neem ieder 6 dobbelstenen en 1 Biggy in de kleur van je keuze.



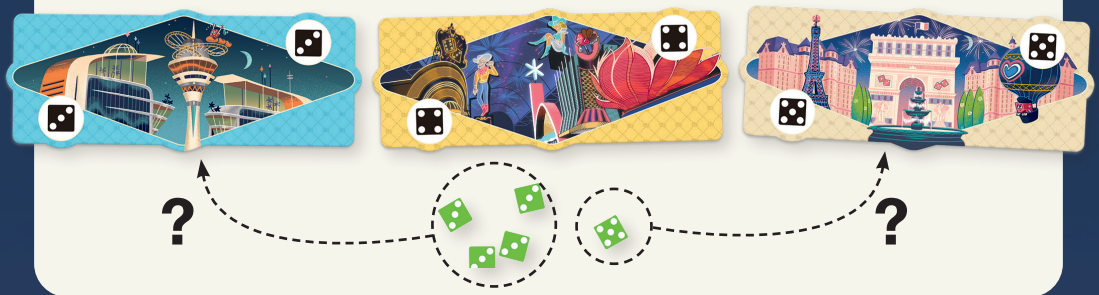
SPELVERLOOP

Het spel wordt gespeeld in 3 rondes, waarbij elke ronde bestaat uit ongeveer 4-5 dobbelrondes. **De speler die het vaakst geluk heeft** begint het spel, daarna gaat het met de klok mee verder.

Als je aan de beurt bent, gooi je altijd met *alle* dobbelstenen die je nog hebt (aan het begin van een ronde dus met alle 7, later met steeds minder dobbelstenen). Dan kies je voor *precies één* van de gegooide dobbelsteenogen en *moet je* nu ***alle*** dobbelstenen met dit aantal ogen *op* het bijbehorende casino plaatsen. Dit staat volledig los van het feit of er al dobbelstenen liggen (ongeacht van wie).

Daarna is de volgende speler aan de beurt om te gooien en te plaatsen, enz., totdat jullie *allemaal jullie dobbelstenen* hebben geplaatst.

Voorbeeld: ***Valentein*** *heeft nog 5 dobbelstenen. Hij gooit vier 3en en een 5. Hij kiest voor de vier dobbelstenen met een 3 en legt ze allemaal op het casino met*  *(hij had niet mogen besluiten om slechts een deel van de dobbelstenen met waarde 3 neer te leggen!). De volgende keer zal* ***Valentein*** *dan nog zijn laatste dobbelsteen gooien en op de juiste plaats plaatsen.*



Als je geen dobbelstenen meer hebt, moet je de rest van de ronde wachten. *(Het kan dus gebeuren dat tegen het einde van een ronde onder bepaalde omstandigheden slechts één speler (meerdere keren achter elkaar) gooit en plaatst.)*

Als ook de *laatste speler* de laatste dobbelsteen op een casino heeft geplaatst, worden de casino's beoordeeld (hierbij telt de **Biggy altijd als 2 dobbelstenen!**).

Als eerste wordt nu voor *elk casino* gecontroleerd of twee of meer spelers daar *hetzelfde aantal dobbelstenen* hebben geplaatst. Wanneer dat het geval is, nemen de betrokken spelers hun betreffende dobbelstenen terug in hun voorraad.

Voorbeeld 1: ***Anna*** *en* ***Carla*** *hebben elk 2 dobbelstenen* ***op het casino***  ***geplaatst en*** *Benno* ***en Denny*** *elk 1: iedereen neemt zijn dobbelstenen terug.*

Voorbeeld 2: ***Anna*** *heeft 3 dobbelstenen op het casino*  *geplaatst waarvan één haar Biggy);* ***Benno*** *en* ***Carla*** *elk 3 en* ***Denny*** *1.* ***Benno*** *en* ***Carla*** *nemen allebei hun 3 dobbelstenen terug.* ***Anna*** *mag haar 3 dobbelstenen houden, omdat de Biggy als twee dobbelstenen telt.*

Voorbeeld 1



Voorbeeld 2



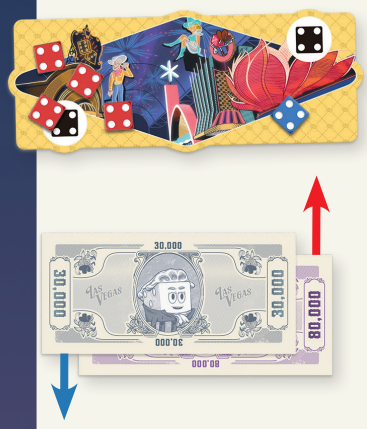
Daarna beoordeel je de casino's een voor een. Als je daar nu de *meeste dobbelstenen* hebt liggen, neem je ze allemaal terug in je voorraad en ontvang je het biljet met de hoogste waarde. De speler met het op één na hoogste aantal ogen neemt zijn dobbelstenen en het geldbiljet dat overblijft.

Als er niet genoeg biljetten zijn voor iedereen, gaan de latere spelers met lege handen naar huis; ze nemen hun dobbelstenen terug zonder geld te winnen. Als er na het uitdelen nog biljetten naast het casino liggen, worden deze in de doos gelegd.

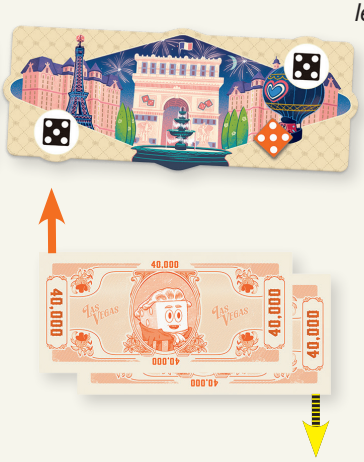
Beoordeel de andere casino's op dezelfde manier.

Iedere speler mag het gewonnen geld met de afbeelding naar beneden voor zich neerleggen.

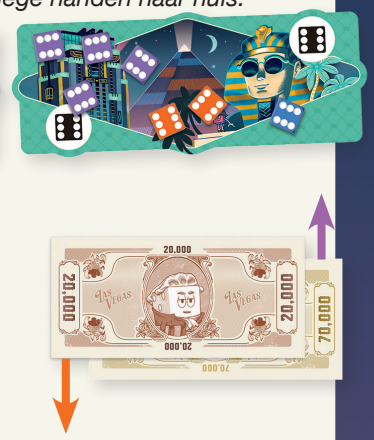
***Voorbeeld 1:* Anna** *ontvangt het biljet van 80.000 - en* **Denny** *het biljet van 30.000.*



***Voorbeeld 2:* Benno** *ontvangt een biljet van 40.000. De andere gaat terug in de doos.*



***Voorbeeld 3*: Carla** *ontvangt het biljet van 70.000 - en* **Benno** *het biljet van 20.000.* **Denny** *gaat met lege handen naar huis.*



De volgende ronde De 6 casino's worden weer om beurten gevuld met 2 bankbiljetten. De speler links van de vorige startspeler begint de volgende ronde en gooit met zijn 7 dobbelstenen …

EINDE VAN HET SPEL Na drie rondes eindigt het spel en telt iedereen zijn geld. Wie het meeste geld heeft, wint. Bij een gelijkspel wint de speler met de meeste bankbiljetten. Als er opnieuw een gelijkspel is, delen de deelnemers de overwinning.

VARIANT: VOOR 2 TOT 4 SPELERS

Alle bovenstaande regels blijven van kracht, met de volgende uitzonderingen:

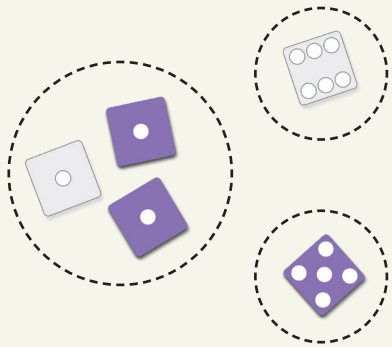
Aan het begin van elke ronde krijgen alle spelers naast hun eigen dobbelstenen ook dobbelstenen in een neutrale kleur die niet meedoen:

- bij 2 spelers krijgt ieder 3 neutrale dobbelstenen (= 10 in totaal)
- bij 3 spelers krijgt ieder 2 neutrale dobbelstenen (= 9 in totaal)
- bij 4 spelers krijgt ieder 1 neutrale dobbelsteen (= 8 totaal)

Je gooit altijd alle dobbelstenen (je eigen en neutrale) en plaatst ze alsof het je eigen dobbelstenen zijn.

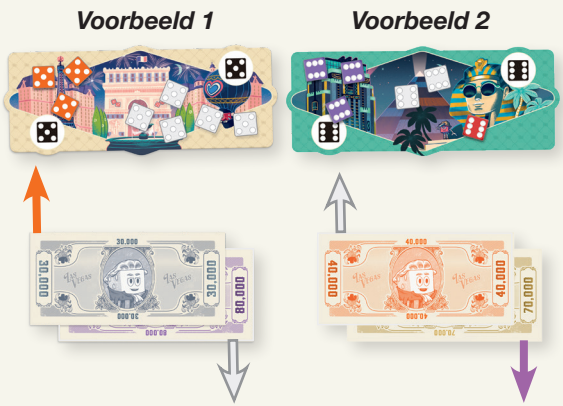
***Voorbeeld:* Carla gooit** *2 eigen en 1 neutrale "1", een neutrale 6 en een eigen 5. Ze kan nu alle drie de 1-en, haar 5 of de neutrale 6 plaatsen.*

De neutrale dobbelstenen in een casino worden aan het einde van een ronde beoordeeld alsof ze van een extra (denkbeeldige) speler zijn. Als deze daarbij geld wint, gaat dat in de doos.



Voorbeeld 1: *Het biljet van 80.000 gaat naar de neutrale kleur (wordt weggelegd);* ***Benno*** *krijgt het biljet van 30.000.*

Voorbeeld 2: ***Carla*** *krijgt het biljet van 70.000 en de neutrale kleur krijgt het biljet van 40.000 (wordt in de doos gelegd);* ***Anna*** *gaat met lege handen naar huis.*



VARIANT: DE "EENARMIGE BANDIET"



(geschikt voor 5 en 6 personen)

Deze wordt als zevende casino neergelegd en gevuld met 2 bankbiljetten. Hier gelden dezelfde regels als bij de andere casino's, met drie belangrijke uitzonderingen:

1. **Uitzondering:** Op de "eenarmige bandiet" wordt geen specifiek getal gevraagd, maar mogen alle getallen van 1 tot 6 worden geplaatst.
2. **Uitzondering:** Ook hier moet je *alle* dobbelstenen met een getal dat je daar wilt plaatsen neerleggen, maar dit getal mag *niet* al op de "eenarmige bandiet" liggen.

Aan het einde van een ronde wordt de "eenarmige bandiet" net als elk ander casino afgerekend. Ook hier kan iedereen maximaal één bankbiljet winnen. Het aantal dobbelstenen van elke speler wordt bij elkaar opgeteld, ongeacht het gegooide getal. Wie de meeste dobbelstenen heeft geplaatst, krijgt de hoogste waarde, enz. Niet gebruikte biljetten worden zoals gewoonlijk teruggelegd in de doos.

3. **Uitzondering:** Als meerdere spelers de meeste dobbelstenen op de "eenarmige bandiet" hebben geplaatst, is er geen sprake van een gelijkspel. In plaats daarvan wint degene met de hoogste som van de dobbelstenen. Als ook dit totaal hetzelfde is, wint degene met het hoogste aantal ogen.

Voorbeeld: ***Denny*** *plaatst drie 3-en op de "eenarmige bandiet". Nu mag niemand hier nog een 3 plaatsen (ook* ***Denny*** *niet!).* ***Anna*** *plaatst twee zessen en* ***Carla*** *twee vieren. In een latere ronde zet* ***Carla*** *nog een enkele 1 op de kaart. Bij het afrekenen heeft* ***Carla*** *de eerste keuze, omdat haar drie dobbelstenen weliswaar dezelfde som* ***opleveren*** ***als de drie 3-en van Denny*** *(9), maar Carla heeft het hoogste dobbelsteengetal (4) geplaatst.*



Spelontwerp: Rüdiger Dorn
Illustratie: Glen Brogan
Art Direction: Sam Dawson
Redactie: André Maack

LAS VEGAS

EN

OVERVIEW

Welcome to dazzling Las Vegas, where risk takers try their luck to win big. There's six different casinos to visit, each represented by a different die number and each with different amounts of cash to win.

Seasoned high rollers ask themselves the same questions every round: Where can I place my dice to win the most cash? Which casinos are everyone else betting at? And how can I snatch a tidy little sum from someone else?

The player with the most cash after three rounds wins.



COMPONENTS

- **36 dice** (6 in each color)
- **6 'Biggie' dice** (1 in each color)
- **6 casinos**
  (with dice symbols from 1 to 6)
- **1 one-armed bandit** (variant game only)

- **48 bills**

4 x 10.000	**4 x** 20.000
5 x 30.000	**5 x** 40.000
6 x 50.000	**6 x** 60.000
6 x 70.000	**4 x** 80.000
4 x 90.000	**4 x** 100.000

SETUP

Place the six casinos in the middle of the table in ascending order.

Shuffle the bills and place them face down in a pile. Stock the casinos with bills, one by one: turn over **two bills** from the pile **per casino.** Lay them slightly offset so that their values are clearly visible.

Each player takes the six die and one ‘Biggie’ die in their chosen color.

.



HOW TO PLAY

The game lasts for three rounds, with approximately four to five turns at rolling the dice in each. **The luckiest player starts**; play then continues in a clockwise direction.

When it’s your turn, always roll ***all*** of your dice that are still available (all seven dice at the start of a round, then fewer and fewer). Then, decide on exactly one of the numbers of pips you rolled. You must now place all of the dice showing this number on the corresponding casino. It doesn’t matter whether there are already dice on the casino (or who put them there).

The next player then rolls their dice and places them on a casino. Continue until you’ve all placed all of your dice.

Example: ***Valentin*** *still has five dice. He rolls four 3s and one 5. He chooses the four 3s and places them all on the casino with the dice number* *(he has to put them all there!). On his next turn,* ***Valentin*** *rolls his last remaining die and places it on a casino accordingly.*



If you run out of dice, sit out the remaining rolls. *It may also happen that one player places one die at a time several times in a row towards the end of a round.*

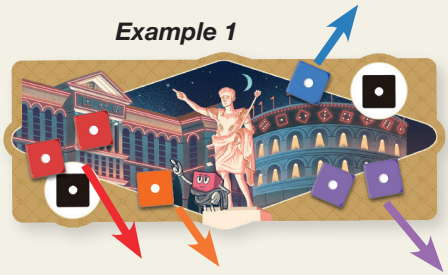
Once the last player has placed their last die on a casino, the casinos are scored (**the 'Biggie' die always counts as two dice!**).

First, check for each casino whether two or more players have placed the same number of dice there. When this is the case, all of these players must take these dice back.

Example 1: ***Anna*** *and* ***Carla*** *both have two dice on the* *casino.* ***Ben*** *and* ***Denny*** *each have one die: All of the players must take their dice back.*

Example 2: ***Anna*** *has placed three dice on the* *casino (one of them is her 'Biggie' die);* ***Ben*** *and* ***Carla*** *have each placed three dice, and* ***Denny*** *has placed one die.* ***Ben*** *and* ***Carla*** *must both take their three dice back.*

Example 1



Example 2



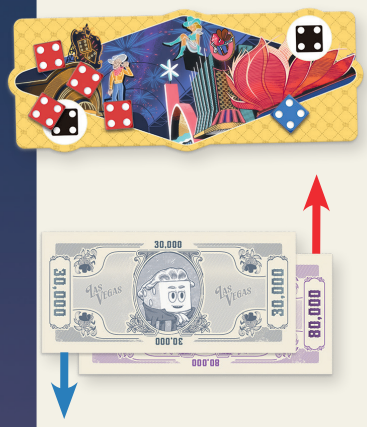
Now, distribute the bills next to the first casino. If you now have the most dice on the casino, take them all back and take the bill with the highest value. The player with the second most dice also takes back their dice and the remaining bill.

If there are not enough bills for everyone, the remaining players go empty-handed. They take back their dice without winning any cash. If there are still bills left on a casino, these should be returned to the box.

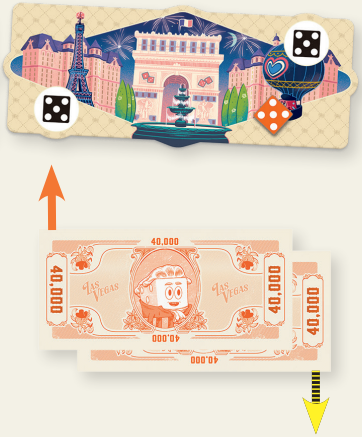
Do the same for each of the casinos.

The players place the cash they've won face down in front of them.

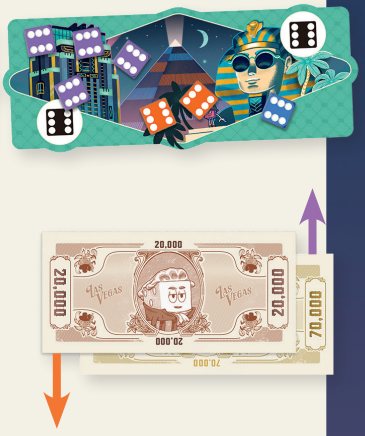
Example 1: ***Anna*** *receives $80,000 and* ***Denny*** *$30,000.*



Example 2: ***Ben*** *receives $40,000. The second bill is returned to the box*



Example 3*:* ***Carla*** *receives $70,000 and* ***Ben*** *$20,000.* ***Denny*** *goes empty-handed.*



THE NEXT ROUND

Distribute two bills to each of the six casinos again. The last player to roll the dice starts the next round and rolls their seven dice …

END OF THE GAME

The game ends after three rounds. Then, everyone counts their cash. The player with the most cash wins. In the event of a tie, the tied player with the most bills wins. If there's still a tie, you share the victory.

VARIANT FOR TWO TO FOUR PLAYERS

All of the above rules still apply, with the following exceptions:

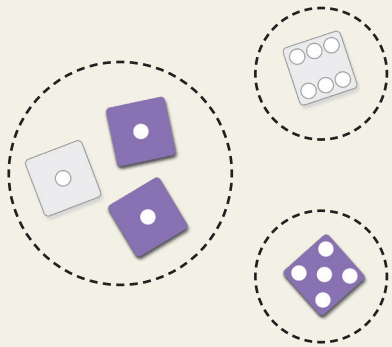
At the start of every round, each player receives dice in a neutral color (i.e. a color not belonging to another player) in addition to their own dice:

- If there are two players, you each receive three neutral dice (ten in total).
- If there are three players, you each receive two neutral dice (nine in total).
- If there are four players, you each receive one neutral die (eight in total).

Always roll all of the dice (both the dice in your chosen color and the neutral ones) and place them in the casinos exactly as if they were dice in your chosen color.

Example: ***Carla*** *rolls a 1 with two of the dice in her chosen color and one of her neutral dice, a 6 with a neutral die, and a 5 with a die in her chosen color. She can now either place all three of the 1s, the 5, or the neutral 6 in a casino.*

The neutral dice on a casino are counted at the end of a round as if they belonged to an additional (imaginary) player. If this player wins cash, it is returned to the box.

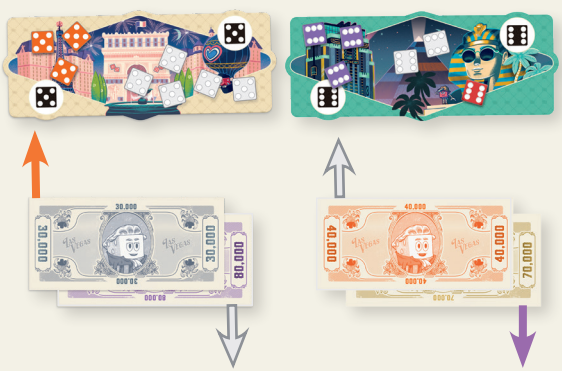


Example 1: *$80,000 goes to the neutral white (returned to the box) and $30,000 goes to* ***Ben****.*

Example 2: ***Carla*** *Carla receives $70,000, the neutral green receives $40,000 (returned to the box),* ***Anna*** *goes empty-handed.*

Example 1

Example 2



ONE-ARMED BANDIT VARIANT



(for five to six players)

The one-armed bandit is added as a seventh casino. The same rules apply here as for the other casinos, with three major differences:

1. **No specific number** is required on the one-armed bandit; any number can be placed here.
2. You still have to place *all* of the dice in the number you want to place there, but this number may *not* already be on the one-armed bandit.

At the end of the round, the bills on the one-armed bandit are distributed in the same way as for the other casinos. Everyone can also only win a maximum of one bills here. The number of dice rolled by each player is added together, regardless of the number rolled. Whoever places the most dice receives the biggest bills and so on. Any bills not taken are returned to the box, as usual.

3. If several players place the most dice on the one-armed bandit, there is no deadlock. Instead, the tied player with the highest total sum of pips wins. If this sum is also the same, the tied player with the higher number on their individual dice wins.

Example: ***Denny*** *places three 3s on the one-armed bandit. Now nobody else can place any 3s here (not even* ***Denny****!).* ***Ben*** *places two 6s and* ***Carla*** *two 4s. In a later turn,* ***Carla*** *adds one single 1.*

When cashing up, ***Carla*** *has the first choice, as the sum of her three dice is the same sum as the three 3s placed by* ***Denny*** *(9), but the number on* ***Carla's*** *dice (4) is higher.*



Game Design: Rüdiger Dorn
Illustration: Glen Brogan
Art Direction: Sam Dawson
Redaktion: André Maack

LAS VEGAS

CONCEPTO DEL JUEGO Y OBJETIVO

Meteos en el papel de unos aficionados al juego que quieren poner a prueba su suerte en el reluciente mundo de Las Vegas. Podréis visitar seis casinos, cada uno representado por un número de dado diferente. La cantidad de dinero que podréis ganar también suele variar bastante entre casinos.

Las mismas preguntas surgen tras cada ronda: ¿Dónde debería colocar mis dados para conseguir una mayoría? ¿En qué casinos están apostando los demás? ¿Y dónde podría arrebatarle a alguien un buen pellizco de dinero y meterlo en mi propio bolsillo?

El ganador será el jugador que tenga más dinero después de 3 rondas.



COMPONENTES DEL JUEGO

- **36 dados** (6 de cada color)
- **6 dados grandes («Biggies»)** (1 de cada color)
- **6 casinos** (con valores de dado del 1 al 6)
- **1 máquina tragaperras** (variante)
- **48 billetes**

4 x 10.000	**4 x** 20.000
5 x 30.000	**5 x** 40.000
6 x 50.000	**6 x** 60.000
6 x 70.000	**4 x** 80.000
4 x 90.000	**4 x** 100.000

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Colocad los 6 casinos en el centro de la mesa en orden ascendente según su valor de dados (del 1 al 6).

Barajad los billetes y ponedlos bocabajo en un montón. Aprovisionad los casinos de billetes, uno tras otro. Para hacer esto, revelad **2 billetes del montón por casino.** Colocad los billetes de manera que el valor de todos sea claramente visible.

Coged cada uno los 6 dados y el «Biggy» del color de vuestra elección.



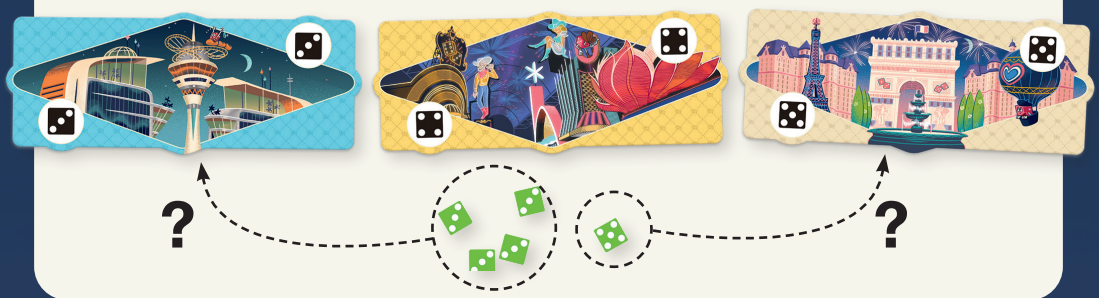
CÓMO JUGAR

El juego se desarrolla a lo largo de 3 rondas, cada una compuesta por aproximadamente 4-5 tiradas de dado. Empieza la partida **la persona más afortunada,** después de lo cual se sigue jugando en el sentido de las agujas del reloj.

Cuando sea tu turno, deberás tirar *todos* los dados tuyos que sigan disponibles (al comienzo de una ronda serán 7, luego serán cada vez menos). Entonces tendrás que elegir *exactamente uno* de los números que has sacado y *luego* tendrás que colocar ***todos*** los dados con ese número *sobre* el casino correspondiente. No importa si ya hay dados allí ni quién los haya puesto.

A continuación, el siguiente jugador coloca sus dados, y así hasta que *todos* hayáis colocado vuestros dados.

Ejemplo: *A* ***Alberto*** *todavía le quedan 5 dados. Los tira y saca cuatro 3 y un 5. Decide quedarse con los cuatro 3 y los coloca sobre el casino con*  *(¡tiene que quedarse con todos los 3, no solo con algunos!). En su próximo turno,* ***Alberto*** *tendrá que tirar su último dado y colocarlo donde corresponda.*



Si no te quedan dados, tan solo observa durante el resto de la ronda. *(Esto quiere decir que al final de una ronda es posible que solo haya un jugador tirando y colocando dados, incluso varias veces seguidas.)*

Cuando el *último jugador* haya colocado su último dado en un casino, se evaluarán los casinos (¡el **«Biggy» siempre** cuenta como 2 dados!).

Primero, comprobad *cada casino* para ver si dos o más jugadores han colocado *el mismo número de dados* en ellos. Cuando esto ocurra, los jugadores implicados devuelven los dados correspondientes a su reserva.

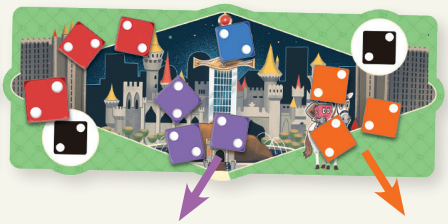
Ejemplo 1: ***Ana*** *y* ***Carla*** *han colocado 2 dados cada una en el casino*  *, y* ***Felipe*** *y* ***Dani*** *han colocado uno cada uno. Todos recuperan sus dados.*

Ejemplo 2: ***Ana*** *ha colocado 3 dados en el casino*  *(uno de ellos es su «Biggy»);* ***Felipe*** *y* ***Carla*** *han colocado 3 cada uno y* ***Dani*** *ha colocado 1.* ***Felipe*** *y* ***Carla*** *recuperan ambos sus 3 dados.* ***Ana*** *puede conservar sus 3 dados, ya que el «Biggy» cuenta como dos dados.*

Ejemplo 1:



Ejemplo 2:



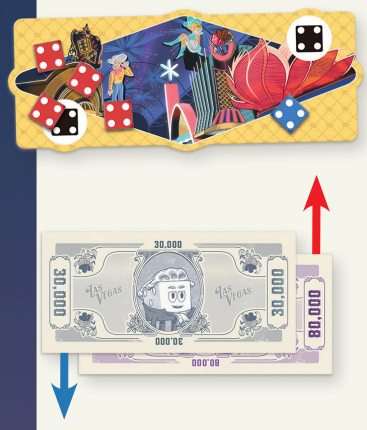
Luego, puntuad los casinos por orden. Si tienes la *mayor cantidad de dados* en un casino, los vuelves a recuperar para tu reserva y recibes el billete de mayor valor de ese casino. El jugador que tenga el segundo mayor número de dados se lleva el billete restante.

Si no hay suficientes billetes para todos, los últimos jugadores se van con las manos vacías; recuperarán sus dados sin llevarse nada de dinero. Si, después del reparto, todavía quedan billetes junto al casino, estos se devuelven a la caja.

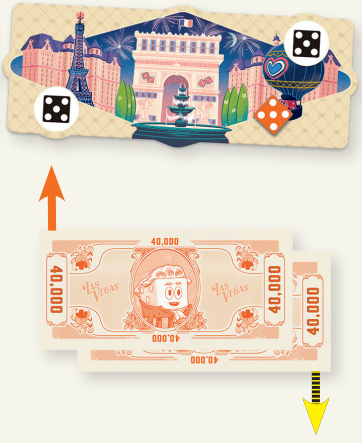
Puntuad los demás casinos de la misma manera.

Cada jugador puede colocar el dinero que haya ganado bocabajo frente a ellos.

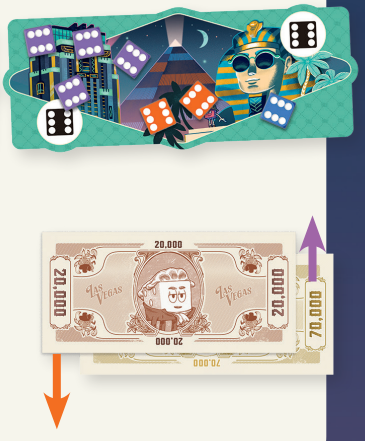
Ejemplo 1: ***Ana*** *obtiene el billete de 80.000$ y* ***Dani*** *el de 30.000$.*



Ejemplo 2: ***Felipe*** *obtiene un billete de 40.000$. El otro vuelve a la caja.*



Ejemplo 3*:* ***Carla*** *obtiene el billete de 70.000$ y* ***Felipe*** *el de 20.000$.* ***Dani*** *se va con las manos vacías.*



La siguiente ronda

Los 6 casinos vuelven a aprovisionarse con 2 billetes cada uno. El jugador a la izquierda del anterior jugador inicial empieza la siguiente ronda y tira sus 7 dados, etc.

FIN DE LA PARTIDA

La partida terminará después de la tercera ronda y todo el mundo tendrá que contar su dinero. Gana el jugador que más dinero tenga. En caso de empate, gana el jugador que tenga más billetes. Si vuelve a haber empate, los jugadores comparten la victoria.

243360_24903_X.indd 34 29.10.25 11:31

VARIANTE: PARA 2 A 4 JUGADORES

Se aplican todas las reglas anteriores, pero con las siguientes excepciones:

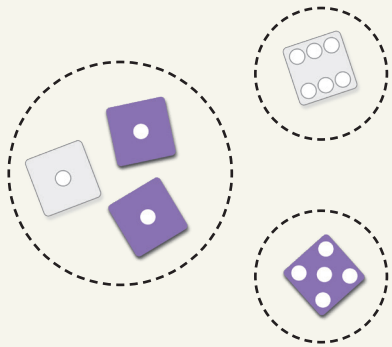
Al comienzo de cada ronda, todos reciben dados de un color neutral que no participe, además de sus propios dados:

- con 2 jugadores, cada uno recibe 3 dados neutrales (10 dados en total cada uno)
- con 3 jugadores, cada uno recibe 2 dados neutrales (9 dados en total cada uno)
- con 4 jugadores, cada uno recibe 1 dado neutral (8 dados en total cada uno)

Tirad siempre todos los dados (los propios y los neutrales) y colocadlos como si fueran vuestros.

***Ejemplo:* Carla saca** *dos 1 de sus propios dados y uno neutral, un 6 neutral y un 5 propio. En este caso, podrá colocar los tres 1, su propio 5 o el 6 neutral.*

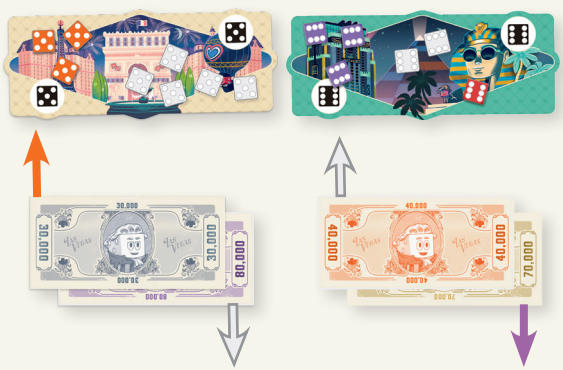
Los dados neutrales se evalúan al final de una ronda como si perteneciesen a un jugador adicional imaginario. El dinero que ganen irá a parar a la caja.



Ejemplo 1: *El billete de 80.000$ se lo lleva el color neutral (se descarta);* ***Felipe*** *obtiene el billete de 30.000$.*

Ejemplo 2: ***Carla*** *obtiene el billete de 70.000$ y el color neutral obtiene el de 40.000$ (que se descarta a la caja);* ***Ana*** *no se lleva nada.*

Ejemplo 1: ***Ejemplo 2:***



VARIANTE: LA MÁQUINA TRAGAPERRAS



(apta para 5 y 6 jugadores)

La máquina se dispone como un séptimo casino y se aprovisiona con 2 billetes. Se aplican las mismas reglas que con los demás casinos, pero con tres excepciones:

1. No se requiere un número específico para la máquina tragaperras, se puede colocar cualquier número del 1 al 6.
2. Se siguen colocando *todos* los dados de un mismo valor, aunque este valor *no* puede hallarse ya sobre la máquina tragaperras.

Al final de la ronda, la máquina tragaperras se gestiona como cualquier otro casino. En este caso también puede obtenerse un máximo de un billete por jugador. Se suma el número de dados de cada jugador, independientemente del valor de los mismos. El jugador que haya colocado el mayor número de dados recibe el billete más valioso, etc. Los billetes que no consiga nadie se devuelven a la caja, como de costumbre.

3. Si hay varios jugadores que hayan puesto el mayor número de dados sobre la máquina tragaperras, no hay ningún empate, sino que gana el jugador cuyos dados sumen un valor más alto. Si la suma también es la misma, gana el jugador con el dado de valor más alto.

Ejemplo: ***Dani*** *coloca tres 3 sobre la máquina tragaperras. Nadie más puede poner más treses, ¡ni siquiera* ***Dani****!* ***Ana*** *coloca dos 6 y* ***Carla*** *coloca dos 4. En una ronda posterior,* ***Carla*** *coloca un 1 sobre la carta. Durante el recuento,* ***Carla*** *puede elegir billete primero, ya que, aunque sus tres dados sumen lo mismo que los tres 3 de* ***Dani*** *(9),* ***Carla*** *ha colocado el dado de mayor valor (4).*



Diseño del juego: Rüdiger Dorn
Ilustraciones: Glen Brogan
Dirección artística: Sam Dawson
Redacción: André Maack

© 2012/2026
Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg
ravensburger.com/service

PT Atenção. Instruções não incluídas; disponíveis para download no site.

243360