



LAS VEGAS



LE JEU DE CARTES

RÉSUMÉ

La passion dévorante du jeu continue dans le monde glamour de Las Vegas ! Désormais, les cartes remplacent les dés. Attendez-vous à de mauvaises surprises et de vilains tours...

Allez-vous vous montrer prudent ou risquer gros ? Patienter ou attaquer ? Vous pouvez empocher un tas de dollars - ou sortir sans rien du tout !

Le joueur le plus riche après quatre manches sera déclaré vainqueur.

RESUME DU JEU

Tour après tour, les joueurs placent leurs cartes Dé dans les casinos pour gagner le plus d'argent possible

Le joueur le plus riche l'emporte

CONTENU DU JEU

- 5 x 30 cartes Dé (1 set par joueur)
- 2 x 5 cartes Verre à cocktail et Coffre (1 de chaque par joueur)
- 6 casinos (figurant chacun un dé de 1 à 6)
- 48 billets (de 30.000 à 100.000 \$)
- 25 cartes Jeton + 1 carte de règles (pour la variante et comme extension du jeu de dé)



INSTALLATION DU JEU

Les **6 casinos** sont placés côte à côte au centre de la table dans l'ordre numérique de 1 à 6 (cf. fig.).

Les **48 billets** sont mélangés et empilés face cachée à côté des casinos. Puis, à côté de chaque casino, étalez deux billets piochés dans la pile. Ces **deux billets** sont placés l'un sur l'autre, légèrement décalés (cf. fig.).

Chaque joueur reçoit :

- **Les 30 cartes Dé** d'une même couleur : il les mélange et les empile face cachée à sa gauche. Puis, pour son 1^{er} tour, il prend en main les cinq premières cartes de sa pile.

- **1 carte Verre à cocktail & 1 carte Coffre.**

Il pose la carte Verre à cocktail à gauche devant lui : il y placera ses cartes Dé inutilisées après chaque tour. Il pose la carte Coffre à droite devant lui : à la fin de chaque manche, il y cachera dessous les billets gagnés lors de cette manche.

INSTALLATION

Placez les 6 casinos dans l'ordre numérique

Placez deux billets par casino

Par joueur :

- 30 cartes Dé (formez une pioche)
- 5 cartes en main
- 1 carte Verre à cocktail
- 1 carte Coffre



Disposition du joueur bleu en début de partie →



DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en quatre manches. Chaque manche comprend un maximum de six tours, tous joués de la même façon :

→ 1.) Tous les joueurs choisissent *simultanément* une ou plusieurs cartes parmi les cinq cartes de leur main (en respectant les « règles de sélection », cf. encadré) et la (les) pose devant eux, cachée(s) sous leur main.

LES RÈGLES DE SÉLECTION

Chaque joueur *doit* choisir *au minimum* une carte et *au maximum* deux cartes, parmi les cinq cartes de sa main (= 1 à 2 cartes/tour).

Mais il y a une exception importante : un joueur peut aussi choisir plus de deux cartes, à condition que toutes les cartes choisies soient de la même valeur (= 1-5 cartes/tour) !

Exemple : **Leo** a choisi trois 5, **Henri** deux 6, **Rebecca** un 1 et un 4 et **Sandra** un 5. Interdit : deux 4 et un 2.

→ 2.) Une fois que chaque joueur a ainsi choisi ses cartes, elles sont placées *face visible* dans les casinos correspondants. Posez toutes les cartes de même couleur les unes sur les autres, légèrement décalées, et les cartes de couleurs différentes les unes à côté des autres. Si vous avez déjà des cartes à côté d'un casino, placez les nouvelles cartes, légèrement décalées, sur les précédentes.

DEROULEMENT DU JEU

4 manches avec un maximum de 6 tours

Chaque joueur :

Choisit d'abord parmi ses 5 cartes en main :

- soit 1-2 cartes quelconques

- soit 1-5 cartes de même valeur



Puis les place dans les casinos



→ 3.) Chaque joueur place ses cartes inutilisées sous son verre à cocktail : elles ne seront plus disponibles pour la manche en cours.

→ 4.) Le tour suivant commence : chaque joueur pioche et prend en main les cinq premières cartes Dé de sa pioche, en choisit au moins une (cf. encadré), la (les) place sous sa main et enfin la (les) range dans le(s) casino(s) correspondant(s).

Poursuivez de cette manière pendant un maximum de six tours par manche.

Attention ! Si à la fin d'un tour, un joueur a placé **huit cartes ou plus** dans les casinos, la manche est terminée pour lui et il doit placer toutes ses cartes Dé restantes dans sa pioche sous son verre à cocktail.

Ainsi, il pourrait arriver qu'il ne reste plus qu'un seul joueur à choisir des cartes et à les placer selon les règles jusqu'à la fin de la manche.

Exemple : *Rebecca a 7 cartes dans les casinos à la fin du 3^{ème} tour. Au 4^{ème} tour, elle place quatre 2. Elle a maintenant placé un total de 11 cartes et ne participera donc pas aux tours 5 & 6 de la manche en cours.*

Après que tous les joueurs ont placé au moins 8 cartes dans les casinos ou après un maximum de six tours, la manche est terminée. Passez aux « **Répartitions des gains** ».

Placez les cartes inutilisées sous le verre à cocktail

Jouez les tours suivants de la même façon : choisissez 1-5 carte(s) *de même valeur* ou 1-2 carte(s) *quelconques*

Attention !
Un joueur avec 8 cartes ou plus dans les casinos ne participe plus aux tours suivants

Après au plus six tours la manche est terminée

REPARTITIONS DES GAINS

Contrôle des égalités : d'abord, on examine chaque casino pour vérifier si deux joueurs ou plus y affichent le même nombre de dés. *Attention* : ce n'est pas le nombre de cartes qui est pris en compte, mais bien le nombre de dés y figurant. Si c'est le cas, les cartes correspondantes sont retirées et placées sous les verres à cocktail correspondants.

Exemple : à côté du casino 5 :

- **Leo** : a 3 cartes pour un total de 4 dés
- **Henri** : a 4 cartes pour aussi un total de 4 dés
- **Rebecca** : a 1 seule carte pour un total de 2 dés
- **Sandra** : a 2 cartes pour un total de 2 dés

Leo et **Henri**, ainsi que **Rebecca** et **Sandra** doivent retirer leur(s) carte(s) et les mettre sous leur verre à cocktail. Ainsi, le casino 5 n'a plus aucune carte Dé affectée ...

Attribution des billets de chaque casino : le joueur qui a le plus de dés au casino 1 y récupère le billet de plus grande valeur et le met « dans » son coffre (en plaçant la carte Billet sous sa carte Coffre).

Le joueur y ayant le 2^{ème} plus grand nombre de dés y récupère l'autre billet et le met dans son coffre. Tous les autres joueurs y ayant des cartes ne récupèrent rien.

Gains

Toute égalité entraîne le retrait des cartes Dé correspondantes



Attribuez les billets de chaque casino aux deux joueurs y ayant le plus de dés

On résout de la même manière tous les casinos. Si, après cette résolution, il reste des billets à côté de certains casinos, remettez-les dans la boîte.

Chaque joueur prend ses 30 cartes Dé et les mélange pour la manche suivante, que l'on joue exactement de la même façon : deux cartes Billet par casino, 30 cartes par joueur, 5 cartes en main pour le premier tour, etc.

FIN DU JEU

Le jeu se termine à la fin de la quatrième manche (tous les billets ont été utilisés). Chaque joueur fait le total des billets dans son coffre et le plus riche l'emporte. Toute égalité est tranchée en faveur du joueur ayant le plus de billets. S'il y a toujours égalité, il y a plusieurs gagnants.

Les manches suivantes se déroulent de la même façon :

- 2 billets par casino
- 30 cartes Dé par joueur

FIN DU JEU

... après 4 manches

Le joueur le plus riche l'emporte



VARIANTE

Toutes les règles de base s'appliquent, avec les changements suivants : les cartes Dé ne sont pas choisies simultanément, mais *séquentiellement*. Le joueur le plus âgé commence et choisit, en respectant les règles de sélection (cf. encadré), une ou plusieurs cartes parmi les cinq cartes de sa main et les pose à côté du (des) casino(s) correspondant(s). Les cartes restantes de sa main sont placées sous son verre à cocktail. Puis il pioche et prend en main les cinq cartes suivantes de sa pioche, terminant ainsi son tour.

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant, en sens horaire, de choisir une ou plusieurs cartes parmi les cinq cartes de sa main et de les poser à côté du (des) casino(s) correspondant(s), et de piocher 5 nouvelles cartes. On joue ainsi les six tours ou jusqu'à ce que plus aucun joueur ne puisse jouer de carte, parce qu'il a déjà posé au moins huit cartes à côté des casinos.

Le paiement des casinos et la préparation de la manche suivante sont effectués normalement.

Le joueur à gauche du précédent 1^{er} joueur devient le nouveau 1^{er} joueur et commence la manche suivante, etc.

VARIANTE

Le choix des cartes n'est plus *simultané* mais *séquentiel*

Le reste des règles est inchangé

Les Cartes Jeton peuvent être utilisées pour cette variante ou avec le jeu original LAS VEGAS. Les règles sont, dans les 2 cas, identiques.

Au début de chaque manche, placez une carte Jeton (piochée de la pile) près de chaque casino, à côté des cartes Billet. Peu importe s'il reste des cartes Jeton des manches précédentes.

Lorsqu'un joueur place *au moins deux dés* (il peut s'agir d'une carte double) à côté d'un casino, il peut immédiatement prendre n'importe quelle carte Jeton présente dans ce casino et la placer *face visible* devant lui.

En fin de partie, les cartes Jeton détenues rapportent de l'argent supplémentaire : une carte d'une couleur vaut \$10.000, deux cartes de la même couleur valent \$30.000, trois cartes de la même couleur valent \$60.000, etc.

Exemple : *Leo a 2 jetons roses et 4 jetons dorés : il reçoit $30.000 + 100.000 = \$130.000$ supplémentaires.*

Des commentaires ou des questions sur ce jeu ? Contactez nous :

alea | Postfach 1150 | 83233 Bernau am Chiemsee
Ravensburger France | 21 rue de Dornach B.P.9 | 68120 Pfostatt
E-Mail: info@aleaspiele.de | www.aleaspiele.de

Les 25 cartes Jeton peuvent être utilisées avec cette variante

ou avec le jeu original LAS VEGAS

