

Double jeu
Lorsque vous placez vos dés.
Si vous avez obtenu exactement deux dés de même valeur, placez-les dans n'importe quel casino. (Après ce avoir changé leur valeur)

Double jeu : si vous avez obtenu au moins un "double" (c'est-à-dire **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.

Note :

- Les éventuels autres doubles sont ignorés.
- Ces dés peuvent inclure le kicker et le gros dé.

Distribution immédiate
Après avoir placé les dés.
Placez cette carte à côté d'un casino. À la fin de votre prochain tour, vous pouvez (si vous le souhaitez) distribuer les billets de ce casino, comme si la manche était terminée. (Tous les dés restent en place)

Distribution immédiate : vous pouvez décider, après avoir placé vos dés dans un casino, de déclencher la distribution des billets de ce casino (y compris la Machine à sous) lors de votre prochain tour.

Note :

- Ceci est possible même si vous n'avez plus de dés, ou si la manche se termine avant votre prochain tour.
- Les dés de ce casino sont écartés du jeu après la distribution immédiate, pour le reste de la manche.
- S'il reste encore au moins un billet sur ce casino après la distribution immédiate, les billets restants seront distribués en fin de manche comme d'habitude.

Échange
Pendant la répartition des billets.
Déposez un des billets que vous venez de recevoir et remplacez-le par le premier billet de la pioche.

Échange : vous pouvez placer un billet, que vous venez de recevoir, face cachée sous la pioche et le remplacer par le 1^{er} billet de la pioche. *Vous ne pouvez pas faire machine arrière si le nouveau billet ne vous plaît pas.*

Égalité gagnée
Révélez immédiatement cette carte.
Remportez une égalité lors de la répartition des billets. Les autres joueurs à égalité le reçoivent

Égalité gagnée : cette carte doit être révélée en début de manche. Lors de la répartition des billets, vous remportez une seule égalité.

Note :

- Les dés du/des joueur(s) avec qui vous étiez à égalité sont retirés et ne reçoivent rien.
- Les autres joueurs à égalité sur ce casino le restent !

Joker
Après avoir lancé les dés.
Changez la valeur de l'un de vos dés.

Joker : vous pouvez changer la valeur de l'un de vos dés, sans aucune condition.

Pour un billet de plus
Avant la répartition des billets.
Piochez 3 billets et placez le billet de valeur intermédiaire devant un des casinos. (Replacez les 2 autres billets sous la pioche)

Pour un billet de plus : 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 remplacées face cachée sous la pioche.

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.

Rab de dés !
Lorsque vous placez vos dés.
Placez 1 ou plusieurs dés de votre réserve dans le casino où vous venez de placer vos dés. (Après ce avoir changé leur valeur)

Rab de dés : lancez et placez vos dés normalement, puis jouez cette carte pour rajouter 1 dé, ou plus, de votre réserve sur le casino où vous venez de placer vos dés.

Note :

Si un joueur joue « Double Jeu » puis « Rab de dés », il place ses dés sur le casino où il vient de placer son double.

Relance
Après avoir lancé les dés.
Vous pouvez relancer tous vos dés une seule fois.

Relance : à n'importe quel moment de la partie, après avoir lancé vos dés, vous pouvez jouer cette carte pour relancer **une seule fois** tout ou partie de vos dés (gros dé et kickers compris). *Vous ne pouvez pas faire machine arrière si le nouveau résultat ne vous plaît pas.*

Reprise
Avant de lancer les dés ou après les avoir placés.
Reprenez 1 ou plusieurs de vos dés d'un seul casino et remettez-les dans votre réserve.

Reprise : jouer cette carte vous permet de reprendre tout ou partie des dés que vous **venez de placer** (gros dé et kickers compris).

Variante en équipe (4 et 6 joueurs)

Toutes les règles du jeu de base s'appliquent, à l'exception des points suivants : Répartissez-vous en équipe de 2 joueurs.

Les joueurs doivent se placer autour de la table de façon à ce qu'aucune équipe ne joue 2 fois de suite :

- à 4 joueurs : A, B, A, B.
- à 6 joueurs : A, B, C, A, B, C.

Lors de la distribution des billets, tous les dés sont considérés comme appartenant à des joueurs différents.

Ce qui veut dire que :

- Les dés des joueurs de la même équipe en même nombre sur un casino s'annulent normalement.

Exemple : Amaury et Tanguy sont dans la même équipe. Chacun d'entre eux a 3 dés sur le Rolling Dragon, leurs 6 dés seront éliminés avant le décompte des majorités.

- Les dés des joueurs de la même équipe ne s'additionnent pas pour le décompte des majorités.

Exemple : Arwenn et Sandy sont dans la même équipe. Arwenn a 2 dés sur le Miracle, Sandy en a 3 et Bruno en a 4. Bruno remporte le plus gros billet sur ce casino.

Fin du jeu : chaque duo d'équipiers additionne ses gains. L'équipe la plus riche remporte la partie.

Remerciements : l'éditeur tient à remercier chaleureusement Bruno Dufour et sa famille pour leur variante en équipe.

Jeux Ravensburger S.A.S.
21, rue de Dornach
F-68120 Pfstatt
www.ravensburger.com

© 2019 Ravensburger Spieleverlag

Las Vegas

MORE CA\$H MORE DICE

Pour 2 à 6 joueurs à partir de 8 ans

Auteurs : Rüdiger Dorn

Illustrations : Ismaël Pommaz • Design : Agence Cactus

Rédaction : Jean-Baptiste Ramassamy

Contenu



- 10 dés (8 violets, 2 jaunes)
- 6 gros dés (1 de chaque couleur)
- 1 casino Machine à sous
- 18 cartes (1 carte Kickers, 11 cartes Actions, 6 cartes Bonus)
- 12 billets

Las Vegas More ca\$h more dices, c'est quoi ?

Dans cette extension, vous découvrirez 5 modules pour enrichir et pimenter vos parties de Las Vegas !

– Comment utiliser les modules ? –

Par défaut, vous pouvez intégrer les gros dés, la Machine à sous et les nouveaux billets à toutes vos parties (ainsi que les dés violets si vous voulez jouer à 6 et les dés jaunes supplémentaires si vous souhaitez jouer à la variante du jeu de base à 5).

De plus, vous pouvez ajouter les dés violets (voir les gros dés) pour jouer à la version solitaire du jeu de base.

Pour pouvoir découvrir les autres modules au fur et à mesure, nous vous conseillons d'essayer les combinaisons suivantes :

Pour commencer en douceur : gros dés + Machine à sous

Pour encore plus de rebondissements : gros dés + Machine à sous + kickers

Pour équilibrer les chances : gros dés + Machine à sous + cartes bonus

Pour un jeu fun et plein de surprises : gros dés + Machine à sous + cartes action

Pour un jeu plus tactique : gros dés + Machine à sous + kickers + cartes bonus

Nouveaux dés et nouveaux billets



12 nouveaux billets (1-6 joueurs) : mélanger les 12 nouveaux billets à ceux du jeu de base.

Pour encore plus batailler à 5-6 joueurs, vous pouvez aussi augmenter le montant minimal devant chaque casino à 60.000\$, au lieu de 50.000\$.



2 dés jaunes (5 joueurs) : ces 2 dés permettent à un 5^{ème} joueur d'utiliser la variante avec 2 dés neutres du jeu de base.



8 dés violets (1-6 joueurs) : ces 8 dés supplémentaires permettent à un 6^{ème} joueur de jouer au jeu de base (et à la plupart des modules de cette extension).
Ils peuvent aussi être utilisés pour le module « Kickers » (voir page 3).



6 gros dés (1-6 joueurs) : chaque joueur ajoute le gros dé de sa couleur à ses 8 dés normaux. Le gros dé est lancé et placé de la même façon que les dés normaux, comme décrit dans les règles de base, mais vaut **double** lors de l'attribution des billets.
Il compte donc pour 2 dés au lieu d'1 lors du décompte des majorités.

La Machine à sous (1-6 joueurs)



La Machine à sous est un 7^{ème} casino. Elle suit donc les mêmes règles que les autres casinos, avec les exceptions suivantes :

1. Les dés placés sur la Machine à sous peuvent avoir **n'importe quelle valeur** (1 à 6).
2. Un joueur doit toujours 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.

En fin de manche, la répartition des billets de la Machine à sous est résolue comme celles des autres casinos : le joueur y ayant placé le plus grand nombre de dés choisit un billet en 1^{er}, le joueur y ayant placé le 2^{ème} plus grand nombre de dés choisit en 2^{ème}, etc...
Et 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 pile de billets.

Exemple : **Laurent** place 2 dés de valeur 3 sur la Machine à sous. **Aucun joueur ne pourra y placer d'autres dés de valeur 3 durant cette manche (y compris Laurent !).**

Jean-Baptiste y place 3 dés de valeur 6, et **Océane** 2 dés de valeur 4. Lors d'un tour ultérieur **Océane** y ajoute 2 dés de valeur 1. Lors de la répartition des billets, **Océane** choisit en 1^{er}, puis **Jean-Baptiste** puis **Laurent**.



Les Kickers ! (2-5 joueurs)



Dans ce module, les dés violets sont utilisés comme « kickers ». Chaque joueur ajoute 2 kickers à ses dés normaux (1 kicker à 5 joueurs). *Tous les dés violets inutilisés sont remis dans la boîte.*



Les kickers sont lancés et placés de la même façon que les dés normaux, comme décrit dans les règles de base. Lorsqu'un kicker est placé sur un casino, **le joueur actif retire immédiatement le kicker ainsi qu'un seul autre dé**, quel que soit sa taille.

Il peut éventuellement retirer un dé qui lui appartient. Puis il place le kicker sur la carte Kickers (où il restera jusqu'à la fin de la manche), et rend le dé expulsé à son propriétaire (qui pourra le réutiliser). *Si celui-ci n'avait plus de dé, il revient en jeu et pourra lancer le dé récupéré à son tour.*

Important :

- les Kickers ne restent jamais sur les casinos !
- un Kicker placé sur un casino vide est sans effet et est immédiatement placé sur la carte Kickers.

Carte bonus (2-5 joueurs)



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 !*

Au début de chaque manche, mélangez les cartes Bonus et distribuez-en secrètement 1 à chaque joueur. Elle représente les billets qui lui donneront un bonus s'il arrive à les collecter.

En fin de manche, lors de la répartition des billets, 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 ».

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

Par exemple, il le passe d'abord de 1 à 2 et le passera éventuellement de 2 à 3 lors d'une autre manche, etc...

Puis la manche prend fin, les 6 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 \$30.000**, et cette somme est ajoutée à ses gains.

Carte Action (2-6 joueurs)

Au début de chaque manche, mélangez les cartes Action et distribuez-en secrètement 2 à chaque joueur (1 à 6 joueurs).

Toutes les cartes Action sont différentes, chaque carte décrit son utilisation et doit être défaussée après usage. *Cependant rien n'empêche de jouer ses 2 cartes durant un même tour.*

Attention : **une carte Action ne peut être jouée que pendant son tour.**

De la même façon, si un joueur a passé le moment indiqué par sa carte Action pour la jouer, il ne peut plus la jouer pour ce tour.

Au début de la manche suivante, les 11 cartes Action sont à nouveau mélangées, et chaque joueur en reçoit une nouvelle.



2 casinos : 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. Cette carte est valide pendant *un seul tour*.

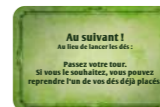
Note :

- Si un autre joueur joue au même tour une carte « Au suivant », il n'est pas affecté par la carte « 2 casinos ».

- Un joueur qui utilise « Rab de dés ! » ou « Joker » peut volontairement placer son/ses dés modifiés sur le 1^{er} casino (et n'a donc éventuellement pas à placer de dés sur un 2^{ème} casino s'il ne lui reste plus d'autres dés d'une autre valeur).

- Un joueur qui utilise « Double jeu » n'est pas autorisé à placer des dés sur un 1^{er} casino puis de changer la valeur de ses 2 dés supplémentaires (double) pour les placer sur ce 1^{er} casino !

- Un joueur qui utilise « Reprise » peut reprendre tout ou partie des dés qu'il a placés sur l'un ou l'autre casino.



Au suivant : vous devez jouer cette carte **avant** de lancer vos dés ! Vous pouvez passer votre tour. En plus de passer votre tour, vous pouvez reprendre **un seul** de vos dés déjà placés sur un casino.