

# Las Vegas

ROYALE

Rüdiger Dorn

## Arrisque até o último lance!

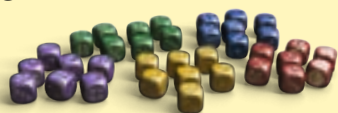
Mergulhem no papel de jogadores temerários de jogo de azar prontos para colocar à prova a própria sorte na fervilhante Las Vegas. Visitem os seis casinos diferentes representados pelas várias faces de um dado e ganhem os pratos sorteados em cada rodada.

Cada lance oferecerá uma nova escolha: que resultado se pode escolher para colocar seus dados onde acha que pode ganhar o máximo possível? E onde os outros jogadores irão colocá-los? E onde poderá tentar superar os adversários para conseguir o prêmio maior? Mas preste atenção, a sorte não olha para a cara de ninguém e poderá ser outro jogador a rir por último!

**Ganha o jogador com mais dinheiro no fim das 3 rodadas.**

## COMPONENTES

**35 dados pequenos**  
(7 de cada cor)



**5 dados grandes**  
(1 de cada cor)



**2 dados extra**



**9 dados vazios**  
(sem números)



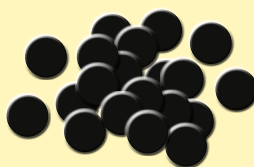
**1 arena**  
para lançar os dados

*(Na primeira vez que se joga separar com atenção os componentes dos moldes)*

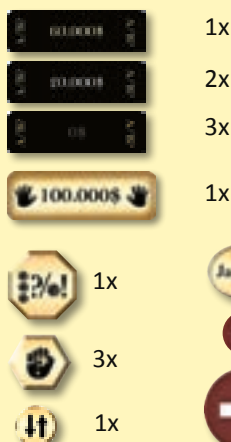


**1 prancha dos casinos**  
(em três partes)

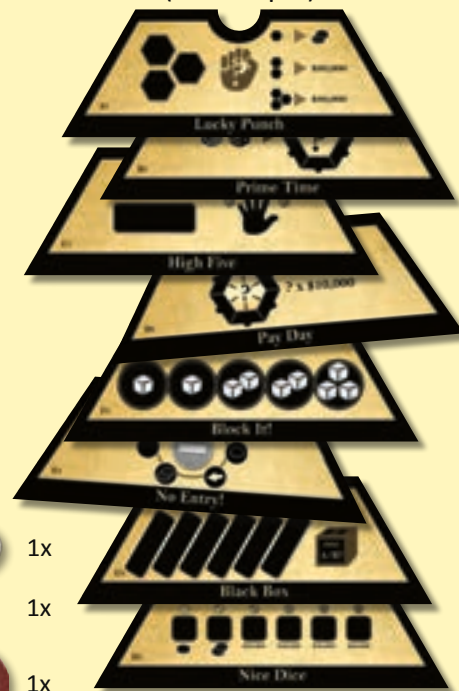
**20 fichas**



**15 marcadores e fichas**



**8 cartões**  
(face dupla)



**90 cartas dinheiro**



Ao ler este regulamento pela primeira vez, pode ignorar a caixa à margem: serve como referência rápida para jogadores que já conhecem as regras mas querem revê-las rapidamente antes de começar uma partida.

# LAS VEGAS (jogo base/introdução)

*Esta parte do regulamento é quase idêntica àquela do jogo "Las Vegas" de 2012. Se já conhece aquele jogo, pode ler somente as novidades, que são salientadas em azul escuro.*

## PREPARAÇÃO

Posicione a arena dos dados no centro da mesa com o hexágono preto no seu interior. Monte a **prancha dos casinos** (unindo as três partes) e coloque-a ao redor da arena dos dados (*ver figura*).

Misture as **90 cartas dinheiro** e coloque-as de lado numa pilha coberta. Depois pesque 2 e coloque-as descobertas e perto entre si na mesa. Repita o procedimento até formar 6 pares de cartas. Então posicione o par de cartas com valor total mais alto perto do casino 🎰 ("Sunset"). As cartas devem ser posicionadas ligeiramente desfasadas, para poder ver o seu valor com facilidade. Posicione, portanto, o par de cartas com valor total imediatamente inferior perto do casino 🎰 ("Cleópatra"), e assim por diante. Se dois pares de cartas tiverem um valor total igual, posicione aquela que possui a carta dinheiro com valor mais alto perto do casino com o valor mais alto (*ver figura, casino 5 + 4*). Coloque de lado as cartas dinheiro restantes. Serão utilizadas para a segunda e a terceira rodada.

Cada jogador pega os **8 dados** de uma cor à própria escolha e **dois chips**. Coloque de lado os chips restantes. Serão utilizados para a segunda e a terceira rodada.

**Todos os outros componentes** (como os cartões, os outros dados, os marcadores e as fichas) não são utilizados no jogo base.

- Posicione a arena no centro da mesa com a prancha do casino ao redor
- Misture as cartas dinheiro e posicione 6 x 2 descobertas na correspondência dos casinos
- Cada jogador recebe 7 + 1 dados de uma cor e 2 chips



## EVOLUÇÃO DO JOGO

Uma partida dura **três** rodadas, e cada rodada consiste aproximadamente de quatro/seis jogadas por jogador.

O jogador mais velho começa, os outros seguem no sentido horário.

O jogador da jogada lança **todos** os dados da sua cor que ainda tem à disposição (no começo são 8, depois diminuem cada vez mais conforme prossegue a rodada). **Os dados devem ser lançados na arena dos dados**. Escolha depois UM número entre os resultados obtidos e coloque **todos** os dados daquele valor no casino com o número correspondente. Não importa se naquele casino já há dados seus ou adversários. **Depois remova os dados que ficaram na arena** e passe a vez ao jogador seguinte que por sua vez lança seus dados na arena e os coloca, e assim por diante, até quando todos os jogadores tiverem colocado todos seus dados.

3 rodadas que consistem num número variável de jogadas de lance dos dados

O jogador ativo lança todos os seus dados e escolhe um dos números, depois coloca todos os dados que mostram aquele valor no casino correspondente

**Exemplo:** Durante a sua terceira jogada, **Ben** lançou os 5 dados que lhe restaram: quatro 3 e um 5. Escolhe os quatro 3 e posiciona todos no casino 🎰. (Depois de escolhido o número, todos os dados com aquele número devem ser colocados e não pode colocar menos!) Na sua vez seguinte, **Ben** lançará o seu último dado e o posicionará conforme preciso.

Se acabou os dados, é obrigado a passar para o resto da rodada. (No fim de uma rodada pode ocorrer que somente um jogador ainda tem dados à disposição e que por este motivo aquele jogador realiza mais jogadas de seguida).



Os jogadores que acabaram os dados pulam a jogada

## OS CHIPS

Se não estiver satisfeito com o próprio lance, pode-se pagar um chip e passar a vez pegando de volta todos os dados da arena sem colocar nenhum. O jogo continua normalmente com o jogador à sua esquerda.

## PRÉMIOS

Quando o último jogador posicionou o seu último dado num casino, começa a distribuição dos prémios.

Antes de tudo, verifique cada casino para ver se dentro dois ou mais jogadores colocaram o mesmo número de dados. O dado grande (denominado também “Biggy”) vale como dois dados pequenos!

Onde houver um empate, aqueles jogadores devem remover todos os seus dados daquele casino.

### Exemplo 1:

Ana colocou cinco dados no casino 🎲, Ben colocou três, Carla colocou um e também o seu “Biggy” (=equivalentes a três dados pequenos totais), e Denny colocou um. Por ter colocado o mesmo número, Ben e Carla removem seus dados.

### Exemplo 2:

Ana colocou o seu “Biggy” e Carla colocou dois dados no casino 🎲. Ben e Denny colocaram um cada um: todos os quatro jogadores removem seus dados.

Agora atribua as cartas dinheiro do casino 🎲 (“Miracle”). O jogador com mais dados naquele casino ganha a carta dinheiro com valor mais alto. O segundo por número de dados ganha a outra carta dinheiro. Todos os outros jogadores não ganham nada. Distribua os prémios dos outros cinco casinos da mesma forma. Depois de ter distribuído os prémios, se nos casinos ficaram cartas dinheiro coloque-as cobertas no fundo do maço. Os jogadores podem manter segredo sobre o montante de dinheiro ganho até terminar o jogo.

Enfim, cada jogador retoma todos os seus dados e prepara-se uma nova rodada.

### Casino 🎲

Ben ganha a carta de 40.000 \$. A outra carta de 40.000 \$ é colocada no fim do maço.

### Casino 🎲

Carla ganha a carta de 70.000 \$ e Ben a de 30.000.  
Denny não ganha nada.

### Casino 🎲

Ana ganha a carta de 80.000 \$ e Denny a de 50.000.

## Segunda e terceira rodada

Distribua um novo par de cartas dinheiro na correspondência de cada casino, assim como explicado no parágrafo “Preparação do jogo” (ver página à esquerda). Cada jogador recebe mais dois chips (para além das que sobraram da rodada anterior). O jogador que anteriormente ganhou a carta dinheiro com valor mais alto no casino 🎲 torna-se o primeiro jogador (ou o vencedor da carta dinheiro com valor mais alto do casino de valor imediatamente inferior, se naquele casino não foi ganho nada).

## FIM DO JOGO

O jogo acaba depois de três rodadas. Cada jogador conta o próprio dinheiro. Cada chip não utilizado vale 10.000 \$. O jogador mais rico ganha. No caso de empate, ganha o jogador com a quantidade maior de cartas dinheiro e chips. Se ainda há empate, os jogadores compartilham a vitória.

Depois de ter lançado os dados, pode-se pagar 1 chip para passar a jogada

Os jogadores que possuem um número igual de dados num casino não ganham dinheiro naquele casino

Exemplo 1



Exemplo 2



Em todos os casinos:

O jogador com mais dados ganha a carta dinheiro com valor mais alto; o segundo ganha a outra



Para preparar a próxima rodada, distribua 6 novos pares de cartas dinheiro

O jogo acaba depois de três rodadas

Ganha o jogador com mais dinheiro



## VERSÃO PARA 2 JOGADORES

Aplique as regras da versão base com as alterações a seguir:

No começo de cada rodada, lance todos os oito dados com uma cor neutra e coloque-os nos casinos correspondentes. Os dados permanecem ali até o fim da rodada. Na distribuição dos prêmios de fim de rodada, os dados “neutros” comportam-se como se fossem de um jogador fictício. Cada carta dinheiro ganha por esse jogador deve ser colocada no fundo do maço.

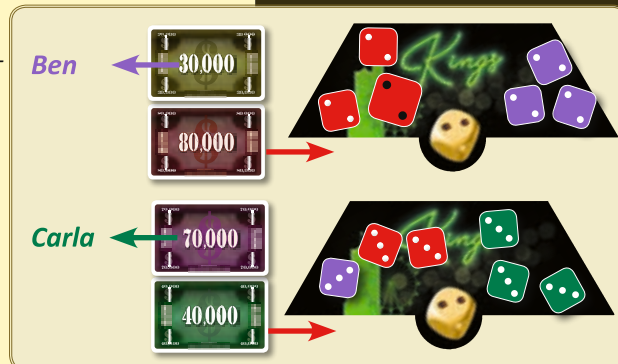
### Exemplo 1:

A carta de 80.000 \$ é ganha pelo **jogador neutro**. A carta é colocada no fundo do maço dinheiro. **Ben** ganha aquela de 30.000.

### Exemplo 2:

**Carla** ganha a carta de 70.000 \$ e o **jogador neutro** aquela de 40.000 (que acaba no fundo do maço dinheiro); **Ben** não ganha nada.

Estas regras valem também para a versão para 2 jogadores do jogo avançado “Las Vegas Royale”.



## VARIANTE

Distribua um grupo de dados de uma cor não em jogo entre todos os casinos

Esses dados devem ser considerados como os outros

## LAS VEGAS ROYALE (jogo avançado)

Aplique todas as regras anteriores com as exceções a seguir:

### PREPARAÇÃO

No começo de cada rodada, escolha 3 cartões quaisquer. Cada cartão tem duas faces, então vire-os ao contrário e misture-os. Depois escolha qualquer cartão e coloque-o na correspondência do casino 🎰. Repita o procedimento com os casinos 🎰 e 🎰. Os outros casinos (4-6) permanecem vazios.

Distribua as cartas dinheiro (6 x 2 cartas) como na preparação do jogo Base. Depois prepare e coloque de lado também os pares de cartas dinheiro para as duas rodadas seguintes (no total 24 cartas). Estas cartas devem permanecer cobertas.

As cartas dinheiro restantes são colocadas descobertas na mesa e servirão como “banco”.

Prepare os 2 dados pretos e os 9 dados vazios e todos os vários marcadores e fichas e coloque-os perto da área de jogo. Alguns componentes servirão para os cartões casino adicionais.

*Maiores detalhes nas páginas 5-8.*

O resto da preparação segue aquela do jogo base.

### EVOLUÇÃO

Joga-se como no jogo base, com as alterações a seguir:

todas as vezes que se coloca um ou mais dados nos casinos 1, 2 ou 3, os cartões correspondentes se ativam e acontece alguma coisa que depende do cartão combinado.

Nas rodadas 2 e 3: remova os três cartões extra, misture novamente todos os cartões e selecione casualmente mais 3, colocando-os sempre na correspondência dos casinos 1, 2 e 3. Pode acontecer que um cartão seja usado mais de uma vez. *(Mas se preferir usar sempre cartões novos, descarte os cartões em jogo ou preste atenção ao utilizar a outra face).*

O resto do jogo está descrito no parágrafo “Segunda e terceira rodada” no jogo base.

### FIM DO JOGO

O jogo acaba depois de três rodadas. O jogador com mais dinheiro é o vencedor. No caso de empate, ganha o jogador com o total maior de cartas dinheiro e chips.

Escolha três cartões quaisquer e coloque-os perto dos casinos 1, 2, 3

Prepare o dinheiro para a 2° e 3° rodada

O dinheiro que resta é utilizado como “banco”

Jogue como na versão de base, exceto quando colocar nos casinos 1, 2 e 3

Depois de três rodadas, o jogador com mais dinheiro é o vencedor.

### LUCKY PUNCH (cartão A1)

**Preparação:** Coloque as três fichas hexagonais\* no cartão Lucky Punch.

**Na ativação:** O jogador da jogada escolhe secretamente de 1 a 3 fichas e as esconde no punho da mão direita (em baixo da mesa). Depois coloca o punho fechado no meio da mesa. O jogador à sua esquerda deve tentar adivinhar quantas está segurando na mão. Se este adivinha o jogador da jogada não ganha nada, senão recebe uma recompensa que depende do número de fichas, 1 ficha=2 chips, 2 fichas= 30.000 \$, 3 fichas=40.000 \$. Depois recoloca todas as fichas no cartão.

*\* Em vez dos marcadores, também pode usar os dados cinzentos, se as tabelas F1 ou F2 não estiverem atualmente no jogo.*



### JACKPOT (cartão A2)

**Preparação:** Coloque o marcador JACKPOT no primeiro espaço do cartão (30.000 \$) e prepare os dois dados pretos extra.

**Na ativação:** O jogador da jogada lança ambos os dados extra:

- Se o resultado for 7 ou um número duplo, ganha do banco o valor mostrado em baixo do marcador JACKPOT que depois é colocado no espaço 30.000 \$.
- Nos outros casos não ganha nada e o marcador deve avançar no espaço seguinte (no máximo 80.000 \$).



### PRIME TIME (cartão B1)

**Preparação:** Prepare os dois dados pretos extra.

**Antes de começar a distribuir os prémios:** Verifique antes de tudo quem é o vencedor neste casino. O futuro vencedor (ou seja, quem irá receber a carta dinheiro com valor maior), lança ambos os dados extra e pode escolher se colocá-los ambos, apenas um ou nenhum nos relativos casinos (também no caso de duplo!). Os dados colocados contam como dados da sua cor na fase de distribuição dos prémios.

*Com dois dados pode-se também apostar apenas um deles!*



### FIFTY FIFTY (cartão B2)

**Preparação:** Prepare os dois dados pretos extra. Coloque o marcador redondo no primeiro espaço (→) do cartão.

**Na ativação:** O jogador da jogada lança ambos os dados extra e move o marcador um espaço para frente. Ali então pode decidir para concluir a sua jogada e receber a recompensa correspondente ao espaço onde está o marcador (de 0 \$ a 60.000 \$). Como alternativa, pode lançar de novo os dados apostando, antes do relance, se o novo resultado será maior ou menor do anterior.

- Se a aposta for ganha, o marcador avança um passo e o jogador da jogada deve escolher se receber a recompensa (agora mais rica) ou apostar de novo.
- Se perder a aposta, a jogada termina e o jogador da jogada não recebe nada.

No fim da jogada, recoloca sempre o marcador no espaço de partida.

*Pode-se apostar um lance superior ou inferior ao anterior, portanto, se por duas vezes obtiver o mesmo número perde-se automaticamente a aposta!*



### HIGH FIVE (cartão C1)

**Preparação:** Coloque a ficha HIGH FIVE no espaço correspondente do cartão.

**Na ativação:** O primeiro jogador que coloca o seu quinto dado neste casino (ou 3 dados pequenos e o Biggy), recebe logo a ficha. Durante a distribuição dos prémios converta-os com 100.000 \$ pegados do banco.



### **BAD LUCK** (cartão C2)

**Antes de começar a distribuir os prêmios** (e antes de remover os dados presentes em número igual): os jogadores que têm o menor número de dados neste casino (incluindo aqueles que tiverem zero) devem pagar 50.000 \$ ao banco no fim da rodada.

*Se um jogador não tem dinheiro suficiente para pagar, deve pagar tudo o que possui (inclusive os chips cujo valor unitário é estimado em 10.000 \$). O banco pode dar troco. (Mas os chips nunca podem ser dados como "troco").*



### **PAY DAY** (cartão D1)

**Na ativação:** o jogador de turno recebe logo do banco 10.000 \$ para cada casino (não cartão) onde há pelo menos um dado com a sua cor, inclusive aquele ativado. Se o total for 10.000 ou 20.000 \$, o pagamento é um ou dois chips, se superior a 20.000 \$, cartas dinheiro.



### **POWER PLAY** (cartão D2)

**Preparação:** Coloque a ficha POWER PLAY no cartão.

**Na ativação:** Se depois de ter colocado seus dados neste casino, o jogador da jogada é o que possui, sozinho, o maior número de dados, pega a ficha (do cartão ou de outro jogador) e coloca-a como pró-memória sobre os dados restantes. Durante a sua próxima jogada, se ainda tiver a ficha, ao invés de lançar os dados poderá colocar um num casino à sua escolha (rodando o dado para obter o valor desejado), resolvendo também eventuais efeitos, que poderá ter. Se em qualquer momento nenhum jogador tiver a maioria, a ficha volta no cartão.

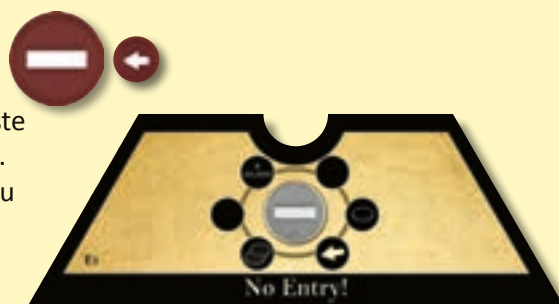


### **NO ENTRY!** (cartão E1)

**Preparação:** Coloque a ficha NO ENTRY! no centro do cartão e o marcador redondo no primeiro espaço (↻) do traçado circular.

**Na ativação:** Escolha qualquer casino (exceto aquele combinado com este cartão) e coloque a ficha NO ENTRY! para cobrir o desenho do seu dado. Aquele casino agora está fechado. Nenhum dado pode ser adicionado ou removido. A proibição aplica-se também aos efeitos dos cartões. Para além disso, o jogador da jogada move o marcador um espaço para frente e recebe a recompensa indicada na nova casa ocupada. Os espaços vazios e o símbolo ↻ não dão recompensas.

A próxima vez que um jogador ativa este cartão, aquele jogador pode mover a ficha NO ENTRY!, mas não é obrigado a fazê-lo. Se não o move, porém, não moverá nem o marcador e não receberá nenhuma recompensa.



### **KNOCKOUT?** (cartão E2)

**Na ativação:** Cada adversário do jogador da jogada deve colocar um de seus dados restantes no bar deste cartão (a não ser que um jogador já tenha 2 de seus dados no bar). O jogador da jogada, ao contrário, recupera todos os seus dados porventura no bar (se houver).

*Os dados no bar estão "fora do jogo" e não serão contados durante a distribuição dos prêmios. O "Biggy" conta como dado individual na contagem máxima de dois dados do mesmo jogador no bar.*





## BLOCK IT! (cartão F1)

**Preparação:** Coloque os nove dados cinzentos vazios em grupos nos espaços pretos do cartão, como indicado (2x 1, 2x 2, 1x 3 dados).

**Na ativação:** O jogador de turno escolhe um dos espaços, pega *todos* os dados vazios que estão ali e os coloca *num* casino à sua escolha. Durante esta rodada e durante a distribuição dos prémios, os dados vazios são considerados como pertencentes a um jogador fictício.

**Exemplo:** Ao casino 2 corresponde o cartão POWER PLAY e contém 1 dado azul, 1 dado amarelo e dois dados vermelhos. Deve adicionar 2 dados vazios. O jogador vermelho deve imediatamente recolocar a ficha POWER PLAY no cartão. Se a situação do casino 2 não mudar, nenhum jogador ganhará dinheiro ali.

Nas partidas com 2 jogadores, os dados neutros colocados no começo de cada rodada e os dados cinzentos vazios são considerados pertencentes a dois jogadores fictícios diferentes!



## HANDICAP (cartão F2)

**Preparação:** Distribua os nove dados cinzentos vazios como segue: um dado nos casinos 1, 2 e 3, dois nos outros.

**Na ativação:** O jogador da jogada escolhe *um* dado vazio de um *casino qualquer* e coloca-o sobre um dos ícones dado ainda não ocupados deste cartão e recebe logo a recompensa correspondente: 1 chip (2x) ou 30.000 \$ (3x) ou uma entre as seguintes duas opções (4x): roda um dos dados que sobraram até escolher o valor e coloca-o no casino correspondente (*sem* ativar eventuais efeitos!) ou faz voltar qualquer um de seus dados de qualquer casino na sua reserva.

**Durante a distribuição dos prémios:** Os dados vazios que restaram nos casinos são considerados pertencentes a um jogador fictício. Isso poderá alterar as posições dos jogadores nos casinos e/ou criar empates.

*Não é obrigatório recolher um dado vazio, mas recebe-se a recompensa apenas se fizer isso. Pode remover (ou adicionar) seus dados somente dos casinos, não de um cartão. Nas partidas com 2 jogadores, os dados neutros colocados no começo de cada rodada e os dados cinzentos vazios são considerados pertencentes a dois jogadores fictícios diferentes!*



## BLACK BOX (cartão G1)

**Preparação:** Coloque as seis fichas BLACK BOX descobertas nos espaços correspondentes.

**Durante a distribuição dos prémios:** O jogador à esquerda do vencedor deste casino pega todas as 6 fichas e as separa em duas pilhas (3+3, 4+2, 5+1), à própria escolha. O vencedor do casino escolhe uma das pilhas cobertas e recebe as recompensas indicadas nas fichas: 2 chips ou dinheiro (40.000, 60.000, 80.000 ou 100.000 \$).



## DOUBLE DOWN (cartão G2)

**Na ativação:** O jogador da rodada pode, se quiser, deslocar quantos de seus dados desejar *deste* casino no espaço correspondente no cartão. Podem ser deslocados tanto dados recém colocados como aqueles já colocados anteriormente.

**Durante a distribuição dos prémios:** Este cartão funciona exatamente como outro casino. Depois de ter eventualmente removido os dados empatados, o vencedor recebe do banco 60.000 \$ e o segundo recebe 30.000 \$.

*Nenhum dado pode ser adicionado ou removido deste cartão como efeito de outra ação.*



## NICE DICE (Tafel H1)

**Na ativação:** O jogador da jogada, para além de colocar normalmente no casino os dados com o resultado correspondente, pode também colocar um dos *outros* dados que acabou de lançar no espaço do cartão correspondente ao resultado obtido. Como alternativa pode-se também deslocar no cartão um dos próprios dados colocados no próprio casino nas jogadas anteriores se houver, mas não aqueles colocados nesta jogada. Se o espaço estiver ocupado (não importa por quem), o dado é colocado no casino de número correspondente, mas sem ativar eventuais efeitos!.




**Durante a distribuição dos prémios:** Cada jogador remove seus dados deste cartão e recebe a recompensa correspondente: 1 ou 2 chips ou 30.000-60.000 \$.30.000\$-60.000\$.





## MY CHOICE (Tafel H2)


**Preparação:** Prepare os dois dados pretos extra.

**Na ativação:** O jogador ativo lança ambos os dados extra, escolhe um dos resultados e efetua a ação correspondente:

 + 1 Chip     + 2 chips     + 30.000\$

 Ativar qualquer outro cartão, como se tivessem sido recém colocados dados naquele casino. (*Atenção: Nem sempre é possível ativar certos cartões dessa forma!*)

 Colocar um dos próprios dados restantes num casino à escolha, rodando-o para obter o valor correspondente (eventuais efeitos não são ativados!) ou remover e adicionar na própria reserva qualquer um dos próprios dados de qualquer casino.

 Colocar um dos próprios dados restantes no espaço cinzento abaixo de 6. Se o espaço já estiver ocupado, o dado é removido e devolvido ao seu proprietário. Durante a distribuição dos prémios, o dado é removido e o jogador recebe 60.000 \$ do banco.



## VARIANTE

Antes de jogar, pode-se combinar para utilizar mais ou menos de três cartões durante cada rodada. No máximo podem ser utilizados seis cartões (um para cada casino). *Bom divertimento!*

*Outras variantes e expansões interessantes dos jogo podem ser encontradas no nosso site web:*  
**[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)**

*O autor e o editor agradecem aqueles que testaram o jogo pela sua dedicação e seus preciosos conselhos, em particular Maja Dorn e os grupos de jogadores de Bad Aibling, Burgoberbach, Cham, Fischbachau, Grassau, Harpfetsham, Krumbach, Lieberhausen, Oberhof, Reutte, Rotenburg e Siegsdorf.*

*Para comentários, sugestões ou perguntas sobre o jogo entre em contato com:*

Ravensburger S.r.l.  
Via Enrico Fermi, 20  
I-20057 Assago (MI)

Visite o nosso site:  
[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

© 2018 Rüdiger Dorn  
© 2020



238\_513