

Las Vegas

ROYALE

Rüdiger Dorn



¡Apuesta hasta la última tirada!

Sois unos temerarios apostadores que intentan probar suerte en el esplendoroso mundo de Las Vegas. Podéis visitar seis casinos, cada uno con un valor de dado asignado. La cantidad de dinero que podéis ganar en ellos también es diferente en cada uno.

Antes de cada tirada, tendréis que decidir: ¿dónde debería colocar mis dados para llevarme el máximo posible de dinero? ¿En qué casinos apostarán los otros jugadores? ¿Y en cuál podría intentar superar a mis contrincantes para obtener la mayor ganancia? Id con cuidado, porque la Dama Fortuna no siempre estará de vuestro lado... ¡y puede que sea otro jugador el que ría el último y mejor!

Gana el jugador que tenga más dinero al finalizar las 3 rondas.

COMPONENTES

35 dados pequeños
(7 de cada color)



5 dados grandes
(1 de cada color)



2 dados negros extra



9 dados grises vacíos
(sin valores)

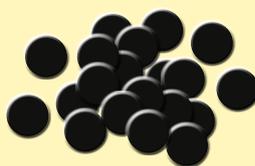


1 bandeja

(Destroquelad con cuidado los componentes antes de jugar por primera vez.)



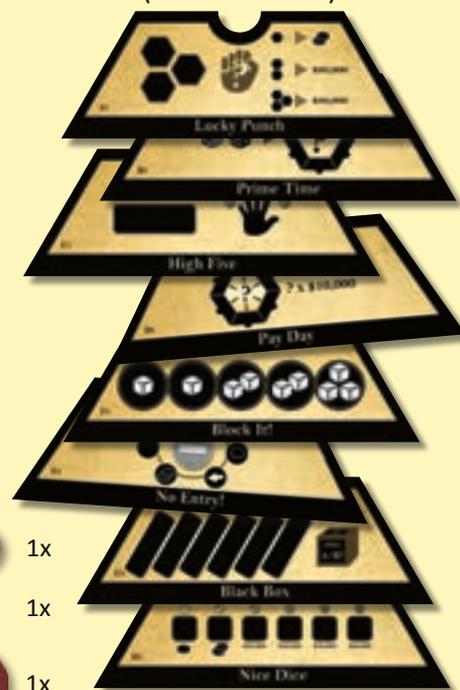
20 monedas



15 plaquitas y fichas



8 paneles
(de doble cara)



90 billetes



11x

11x

13x

15x

13x

11x

9x

7x

Si es la primera vez que leéis este reglamento, podéis ignorar el texto de las columnas del margen derecho. Estas columnas constituyen una guía rápida para los jugadores que ya están familiarizados con las reglas y que quieren repasarlas brevemente antes de empezar.

LAS VEGAS (juego base/introductorio)

Esta parte del reglamento es casi idéntica a la del juego alea «Las Vegas» de 2012.
Si ya conocéis ese juego, podéis leer solo las novedades, que están señaladas en azul oscuro.

PREPARACIÓN

Colocad la bandeja para dados en el centro de la mesa con el hexágono negro en su interior. Montad el **aro de casinos** (uniendo las tres piezas) y ponedlo alrededor de la bandeja para dados (ver imagen).

Barajad **los 90 billetes** y ponedlos a un lado boca abajo formando un mazo. Después robad 2 del mazo y colocadlos boca arriba sobre la mesa, uno pegado al otro.

Repetid el procedimiento hasta formar 6 parejas de billetes. Después poned la pareja de billetes con el valor total más alto delante del casino 🎰 («Sunset»).

Colocad los billetes ligeramente separados de tal forma que se pueda ver fácilmente su valor. Luego poned la pareja de cartas con el valor total inmediatamente inferior delante del casino 🎰 («Cleopatra») y así sucesivamente. Si dos parejas de cartas tienen el mismo valor total, colocad la que tenga el billete con el valor más alto delante del casino de rango más alto (ver imagen, casinos 5 y 4). Reservad a un lado los billetes sobrantes. Los necesitaréis para la segunda y la tercera ronda.

Cada jugador recibe los **8 dados** del mismo color a su elección y **dos monedas**. Reservad a un lado las monedas sobrantes. Las necesitaréis para la segunda y la tercera ronda.

Los demás componentes (como los paneles, los otros dados, las plaquitas y las fichas) no se utilizan en el juego base.

- Colocad la bandeja en el centro de la mesa con el aro de casinos rodeándola
- Barajad los billetes, formad 6 parejas de 2 billetes boca arriba y poned una pareja junto a cada casino según su valor total
- Cada jugador recibe 7 + 1 dados de un color y 2 monedas

preparación del juego para 4 jugadores



DESARROLLO DEL JUEGO

La partida se desarrolla en **tres** rondas y cada ronda consta aproximadamente de 4-6 turnos por jugador.

Empieza el jugador de mayor edad y luego se continúa en el sentido horario.

En tu turno, tira todos los dados de tu color que te queden (al principio 8 y luego te quedarán cada vez menos a medida que la ronda avance).

Los dados se tiran en la bandeja para dados.

Luego escoge UNO de los números obtenidos y añade todos los dados que tengan ese número al casino que tenga asignado el número correspondiente. No importa si tú u otro contrincante ya habíais añadido o no dados a ese casino.

Después retira los dados que hayan quedado en la bandeja y tu turno finaliza. El siguiente jugador también deberá tirar sus dados en la bandeja, y así sucesivamente, hasta que todos los jugadores hayan añadido todos sus dados.

3 rondas que consisten en un número variable de turnos para tirar los dados

En tu turno, tira todos tus dados, escoge uno de los números obtenidos y añade todos los dados de ese número al casino correspondiente

Ejemplo: Durante su tercer turno, Saúl ha tirado los 5 dados que le quedaban y obtiene 4 treses y 1 cinco. Elige los 4 treses y los añade todos al casino 🎰 (¡una vez escogido el número, se deben añadir todos los dados con ese número, así que no se puede decidir colocar menos!).

En su siguiente turno, Saúl tirará su último dado y lo añadirá al casino correspondiente.

Si te quedas sin dados, estás obligado a pasar turno por el resto de la ronda.
(Hacia el final de una ronda puede suceder que solo un jugador disponga aún de dados y que, por este motivo, ese jugador juegue varios turnos seguidos.)



Los jugadores que se quedan sin dados pasan turno

LAS MONEDAS

Si no estás satisfecho con tu tirada, puedes pagar una moneda y pasar turno, recogiendo todos los dados de la bandeja sin añadir ninguno. El juego continúa como de costumbre con el jugador de tu izquierda.

GANANCIAS

Una vez que el *último* jugador ha añadido su *último* dado a un casino, comienza el reparto de ganancias.

En primer lugar, se comprueba *cada* casino para ver si dos o más jugadores han añadido la misma cantidad de dados en él. ¡El dado grande (también llamado «Biggy») equivale a *dos* dados pequeños!

En caso de empate en la cantidad de dados, los jugadores afectados deben retirar todos sus dados de ese casino.

Ejemplo 1:

Ana añadió 5 dados al casino 🎲, **Saúl** añadió 3, **Aran** añadió 1 dado junto con su «Biggy» (=lo cual equivale a 3 dados) y **Pablo** añadió uno. Como han añadido la misma cantidad, **Saúl** y **Aran** deben retirar sus dados de ese casino

Ejemplo 2:

Ana añadió su «Biggy» y **Aran** añadió 2 dados al casino 🎲. **Saúl** y **Pablo** añadieron 1 cada uno: los cuatro jugadores deben retirar sus dados de ese casino.

A continuación se reparten los billetes del casino 🎲 («Miracle»). El jugador que haya añadido más dados en ese casino recibe el billete del valor más alto. El segundo según la cantidad de dados añadidos se lleva el otro billete. Los demás jugadores no ganan nada. Las ganancias de los otros cinco casinos se reparten del mismo modo. Si, después de haber repartido las ganancias, han quedado billetes en algún casino, se retiran y se colocan boca abajo debajo de la pila de billetes. Los jugadores pueden mantener en secreto el total de dinero ganado hasta el final de la partida. Por último, cada jugador recoge sus dados y se prepara una nueva ronda.

Casino 🎲

Saúl gana el billete de 40.000 \$. El otro billete de 40.000 \$ se mete debajo de la pila de billetes.

Casino 🎲

Aran gana el billete de 70.000 \$ y **Saúl** el de 30.000 \$. **Pablo** no gana nada.

Casino 🎲

Ana gana el billete de 80.000 \$ y **Pablo** el de 50.000 \$.

Segunda y tercera ronda

Distribuid una nueva pareja de billetes por orden según su valor total en cada casino, como se explica en la sección «Preparación» (ver página de la izquierda). **Cada jugador recibe dos monedas más (aparte de las que le queden de la ronda anterior).**

El jugador que ha ganado en la ronda anterior el billete más alto del casino 🎲 (o, si nadie ha ganado nada en ese casino, el ganador del billete más alto del casino de rango inmediatamente inferior) se convierte en el jugador inicial de la nueva ronda.

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina al finalizar las **tres** rondas. Cada jugador cuenta su dinero. **Cada moneda no utilizada vale 10.000 \$.** El jugador más rico gana. En caso de empate, gana el jugador con el mayor número de billetes y monedas. Si aún así sigue habiendo empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

Después de haber tirado los dados, puedes pagar 1 moneda para pasar turno

Los jugadores que tengan la misma cantidad de dados en un casino no ganan dinero en ese casino

ejemplo 1



ejemplo 2



En todos los casinos:

El jugador con más dados gana el billete más alto y el segundo se lleva el otro



Para preparar la próxima ronda, reabasteced los casinos con 1 nueva pareja de billetes cada uno

La partida termina al cabo de tres rondas

Gana el jugador con más dinero

VERSIÓN PARA 2 JUGADORES

Se aplican las mismas reglas que en el juego base, pero con los siguientes cambios: Al principio de cada ronda, tirad los ocho dados de un color neutral y colocadlos en los casinos correspondientes. Los dados deben permanecer en ellos hasta el final de la ronda.

En el reparto de ganancias del final de la ronda, los dados «neutrales» se puntúan como si pertenecieran a un jugador imaginario. Cada billete que gane este jugador imaginario se devuelve al fondo de la pila de billetes.

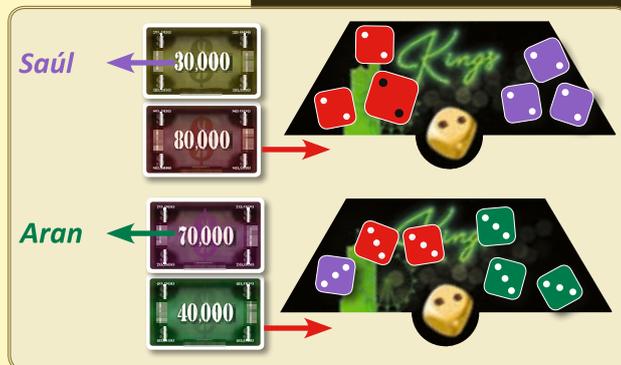
Ejemplo 1:

El jugador neutral gana el billete de 80.000 \$, por lo que se coloca en el fondo de la pila de billetes. Saúl recibe el de 30.000 \$.

Ejemplo 2:

Aran gana el billete de 70.000 \$ y el jugador neutral el de 40.000 \$ (que se devuelve al fondo de la pila de billetes). Saúl no gana nada.

Estas reglas también valen para la versión para 2 jugadores del juego avanzado «Las Vegas Royale».



VERSIÓN 2 JUGADORES

Distribuid un set de dados de un color no utilizado entre todos los casinos

Estos dados se puntúan como si pertenecieran a un jugador imaginario

LAS VEGAS ROYALE (juego avanzado)

Se aplican las reglas del juego base con las siguientes variaciones:

PREPARACIÓN

Al principio de cada ronda, se escogen 3 paneles al azar. Cada panel tiene dos caras, así que además de barajarlos, también tendréis que voltearlos aleatoriamente.

Después, escoged al azar un panel y colocadlo pegado al casino 🎰. Repetid el procedimiento con los casinos 🎰 y 🎰.

Los otros casinos (4-6) se quedan vacíos.

Distribuid los billetes (6 x 2 billetes) como en la preparación del juego base. Luego preparad y reservad a un lado las parejas de billetes para las dos rondas siguientes (en total 24 billetes). Estos otros billetes deben permanecer boca abajo.

Los billetes restantes se dejan boca arriba sobre la mesa y se utilizan como «banca».

Preparad los 2 dados negros extra, los 9 dados en blanco y todas las plaquitas y fichas, y organizadlos cerca del área de juego. Necesitaréis algunos de estos componentes para los paneles de casino adicionales.

Más detalles en las páginas 5-8.

Para terminar la preparación, seguid el resto de pasos indicados en el juego base.

DESARROLLO

Se juega como en el juego base, con las siguientes variaciones:

Cada vez que un jugador coloque uno o más dados en los casinos 1, 2 o 3, los correspondientes paneles se activarán y tendrán diferentes efectos según el panel.

En las rondas 2 y 3: quitad los tres paneles añadidos, volved a barajar y voltear aleatoriamente todos los paneles, elegid otros 3 al azar y colocadlos igualmente pegados a los casinos 1, 2 y 3. Puede darse el caso de que un panel se utilice más de una vez. (Pero si preferís utilizar un panel nuevo cada vez, descartad los paneles ya utilizados o volteadlos para usar la otra cara).

El resto del juego se describe en la sección «Segunda y tercera ronda» del juego base.

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina al cabo de tres rondas. Gana el jugador con más dinero. En caso de empate, gana el jugador con el mayor número de billetes y monedas.

Escoged tres paneles al azar y ponelos pegados a los casinos 1, 2 y 3

Preparad el dinero para la 2.ª y la 3.ª ronda

El dinero sobrante se utiliza como «banca»

Se juega como en la versión base, excepto cuando se añaden dados a los casinos 1, 2 y 3

Al cabo de tres rondas, el jugador con más dinero gana

LUCKY PUNCH (panel A1)

Preparación: Poned las tres fichas hexagonales* sobre el panel Lucky Punch.

Al activarlo: Elige en secreto de 1 a 3 fichas y escóndelas en el puño de tu mano derecha (debajo de la mesa). Después pon el puño cerrado encima de la mesa. El jugador de tu izquierda debe intentar adivinar cuántas fichas tienes en la mano. Si lo adivina, tú no ganas nada. En caso contrario, recibes una recompensa según el número de fichas: 1 ficha=2 monedas, 2 fichas= 30.000 \$, 3 fichas=40.000 \$. Después, vuelve a poner las tres fichas sobre el panel.

** En vez de las fichas hexagonales, también podéis utilizar los dados grises, siempre que los paneles F1 o F2 no estén siendo utilizados en el juego.*



JACKPOT (panel A2)

Preparación: Poned la ficha JACKPOT en la primera casilla del panel (30.000 \$) y preparad los dos dados negros extra.

Al activarlo: Tira los dos dados negros extra:

- Si has sacado en total un 7 o un número doble, ganas de la banca la cantidad mostrada debajo de la ficha JACKPOT. Luego vuelve a colocar la ficha en la casilla de 30.000 \$.
- Si has sacado otro resultado, no ganas nada y la ficha JACKPOT se mueve a la siguiente casilla (como máximo a la de 80.000 \$).



PRIME TIME (panel B1)

Preparación: Preparad los dos dados negros extra.

Antes de empezar con el reparto de ganancias: Comprobad en primer lugar quién es el ganador en este casino. Si eres tú el futuro ganador (y vas a recibir el billete más alto), tira los dados negros extra y decide entre colocar los dos, solo uno o ninguno en los casinos correspondientes. Los dados negros colocados contarán como dados de tu color en la fase de reparto de ganancias.

¡Si has sacado dobles, también se te permite colocar solo uno de los dos dados!



FIFTY FIFTY (panel B2)

Preparación: Preparad los dados negros extra. Poned la ficha redonda correspondiente en la primera casilla (↔) del panel.

Al activarlo: Tira los dos dados negros extra y avanza la ficha una casilla. Llegado a este punto, puedes decidir finalizar tu turno y recibir la recompensa correspondiente a la casilla en la que está la ficha (de 0 \$ a 60.000 \$). Si no, puedes tirar otra vez los dados apostando, **antes de volver a tirar**, si el nuevo resultado será mayor o menor que el anterior:

- Si ganas la apuesta, avanza la ficha una casilla más y escoge entre recibir la recompensa (ahora mayor) o volver a apostar.
- Si pierdes la apuesta, tu turno termina y no recibes nada.

En cualquier caso, al final de tu turno, vuelve a dejar la ficha en la casilla de salida.

Nota: Solo se puede apostar si el resultado será mayor o menor que en la anterior tirada, así que si sacas exactamente el mismo resultado, ¡pierdes automáticamente la apuesta!



HIGH FIVE (panel C1)

Preparación: Poned la plaquita HIGH FIVE en la casilla correspondiente del panel.

Al activarlo: Si eres el primero que ha añadido en este casino su quinto dado (o 3 dados pequeños y el Biggy), recibes de inmediato la plaquita HIGH FIVE. En el reparto de ganancias, cámbiaselo a la banca por 100.000 \$.



BAD LUCK (panel C2)

Antes de empezar con el reparto de ganancias (y antes de quitar los dados añadidos en la misma cantidad): los jugadores que tengan la menor cantidad de dados en este casino (incluyendo a los que tengan cero) deben pagarle a la banca 50.000 \$ al final de la ronda.

Si un jugador no tuviera suficiente dinero, deberá pagar todo lo que posea (incluyendo las monedas, que equivalen a 10.000 \$ cada una). La banca puede devolver cambio, pero en ningún caso podrá dar monedas como «cambio».



PAY DAY (panel D1)

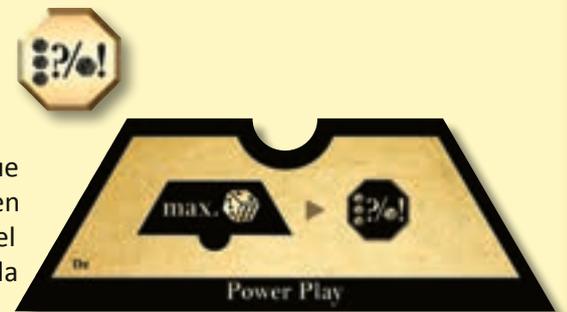
Al activarlo: Recibes inmediatamente de la banca 10.000 \$ por cada casino (no panel) en el que tengas al menos un dado de tu color, incluyendo el casino con el panel activado. Si la *recompensa total* es 10.000 \$ o 20.000 \$, la banca te paga con una o dos monedas. Si es superior a 20.000 \$, con billetes.



POWER PLAY (panel D2)

Preparación: Poned la ficha POWER PLAY sobre el panel.

Al activarlo: Si después de haber añadido tus dados a este casino, eres (tú solo) quien ha añadido la mayor cantidad de dados, coge la ficha (del panel o de otro jugador) y colócala como recordatorio *sobre* los dados que te queden por tirar. Durante tu próximo turno, si todavía tienes la ficha, en vez de tirar los dados, podrás añadir *uno* al casino que tú elijas (rotando el dado para que muestre el valor deseado), con *todos los efectos* que pueda ocasionar. Si en cualquier momento perdieras la mayoría porque otro jugador te ha empatado (pero no te ha superado) en la cantidad de dados de ese casino, la ficha vuelve al panel.



NO ENTRY! (panel E1)

Preparación: Poned la ficha grande NO ENTRY! en el centro del panel y la fichita redonda en la primera casilla (↻) del recorrido circular.

Al activarlo: Escoge un casino cualquiera (excepto el que tiene pegado este panel) y coloca la ficha grande NO ENTRY! cubriendo el dibujo de su dado. Ahora ese casino está cerrado. Nadie puede añadir o quitar dados de ese casino. La prohibición también afecta a los efectos de los paneles. Avanza también la fichita redonda una casilla y recibe la recompensa indicada en la *nueva* casilla ocupada. Las casillas totalmente en negro y la que tiene el símbolo ↻ no proporcionan ninguna recompensa. *La próxima vez que un jugador active este panel, tendrá la posibilidad de cambiar de sitio la ficha NO ENTRY!, pero no está obligado a hacerlo. Sin embargo, si no la mueve, tampoco podrá mover la fichita redonda y no recibirá ninguna recompensa.*



KNOCKOUT? (panel E2)

Al activarlo: Cada uno de tus contrincantes debe colocar **en el bar de este panel uno de los dados que les queden** (a menos que ya tenga dos puestos en él). Tú, en cambio, recuperas todos los dados que tuvieras en el bar (si es que tenías alguno).

Mientras están en el bar, los dados están «fuera de juego» y no puntúan para el reparto de ganancias. El «Biggy» cuenta como uno de los dos dados que un jugador puede tener como máximo en el bar.



BLOCK IT! (panel F1)

Preparación: Poned los 9 dados grises vacíos por grupos en las casillas negras del panel, como se indica (2 x 1, 2 x 2, 1 x 3 dados).

Al activarlo: Escoge una de las casillas, coge *todos* los dados vacíos que se encuentren en ella y añádelos a *un* casino a tu elección. Durante esta ronda y durante el reparto de ganancias, los dados vacíos se puntuarán como si pertenecieran a un jugador imaginario.

Ejemplo: El casino 2 tiene el panel POWER PLAY y contiene 1 dado azul, 1 dado amarillo y 2 dados rojos. Tú añades 2 dados vacíos. El jugador rojo debe volver a colocar inmediatamente la ficha POWER PLAY sobre el panel. Si la situación permanece así y no cambia hasta el reparto de ganancias, ningún jugador ganará dinero en él.

¡En las partidas de 2 jugadores, los dados neutrales añadidos al inicio de cada ronda y los dados grises vacíos se puntúan como si pertenecieran a dos jugadores imaginarios diferentes!



HANDICAP (panel F2)

Preparación: Distribuid los nueve dados grises vacíos de la siguiente manera: un dado en los casinos 1, 2 y 3; y dos en los demás casinos.

Al activarlo: Escoge *un* dado gris vacío de *cualquier* casino, colócalo sobre uno de los iconos de dado *no ocupados* de este panel y recibe inmediatamente la recompensa correspondiente: 1 moneda (2x) o 30.000 \$ (3x) o una de estas dos opciones (4x): rotar uno de los dados que te queden hasta que muestre el valor que quieras y añadirlo al casino correspondiente (*¡sin* activar ningún efecto posible!) o recuperar un dado tuyo de cualquier casino y dejarlo en tu reserva.

Durante el reparto de ganancias: Los dados grises vacíos que estén añadidos en los casinos se puntúan como si pertenecieran a un jugador imaginario. Esto podría modificar las posiciones de los jugadores en los casinos y/o producir empates.

No es obligatorio recoger un dado vacío, pero solo puedes obtener la recompensa si lo haces. Únicamente puedes quitar (o añadir) tus dados de los casinos, no de un panel. ¡En las partidas de 2 jugadores, los dados neutrales añadidos al inicio de cada ronda y los dados grises vacíos se puntúan como si pertenecieran a dos jugadores imaginarios diferentes!



BLACK BOX (panel G1)

Preparación: Poned las seis plaquitas BLACK BOX boca arriba en las casillas correspondientes del panel.

Durante el reparto de ganancias: El jugador a la izquierda del ganador de este casino coge las 6 plaquitas y las separa en dos montones boca abajo, cada uno con la cantidad de plaquitas que él prefiera (1+5, 2+4 o 3+3). El ganador del casino escoge un montón y recibe las recompensas indicadas en las plaquitas: 2 monedas o dinero (40.000, 60.000, 80.000 o 100.000 \$).



DOUBLE DOWN (panel G2)

Al activarlo: Mueve, si quieres, tantos dados tuyos como quieras de este casino a la casilla central del panel. Puedes mover tanto los dados recién añadidos como los que añadiste en turnos anteriores.

Durante el reparto de ganancias: Este panel funciona exactamente como un casino más. Después de quitar los dados empatados en cantidad (si los hubiera), el ganador recibe de la banca 60.000 \$ y el segundo recibe 30.000 \$.

No se puede añadir ni quitar ningún dado de este panel como efecto de otro panel.



NICE DICE (panel H1)

Al activarlo: Además de añadir al casino los dados con el número correspondiente como de costumbre, también puedes añadir *uno* de los otros dados que acabas de tirar en la casilla del panel correspondiente al resultado del dado. Como alternativa, también puedes mover al panel uno de los dados que has añadido a ese casino en turnos anteriores (si ya habías añadido alguno), pero no los que acabas de añadir en este turno. Si la casilla está ocupada por otro dado (no importa de quién), coloca ese dado en el casino con el número correspondiente (*sin* activar ningún efecto en él).

Durante el reparto de ganancias: Cada jugador quita sus dados de este panel y se lleva la recompensa correspondiente: 1-2 monedas o 30.000-60.000 \$.



MY CHOICE (panel H2)

Preparación: Preparad los dados negros extra.

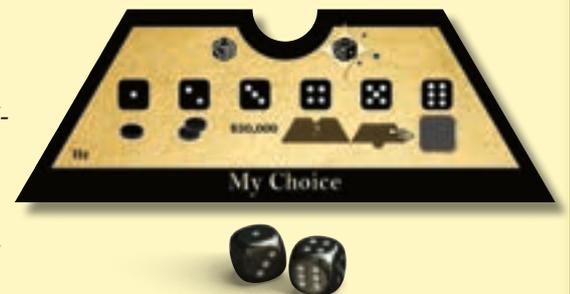
Al activarlo: Tira los dos dados negros, escoge uno de los resultados y lleva a cabo la acción que corresponda:

 + 1 moneda  + 2 monedas  + 30.000\$

 Activa otro panel cualquiera, como si acabaras de añadir dados en ese casino. (*Atención: ¡Algunos paneles no siempre pueden ser activados de este modo!*)

 Añade uno de los dados que te queden al casino que tú quieras, rotándolo hasta que muestre el número correspondiente (*¡sin* activar ningún efecto en él!) o recupera un dado cualquiera de los que hayas añadido a un casino y devuélvelo a tu reserva.

 Coloca uno de los dados que te queden en la casilla gris del panel, situada debajo del número 6. Si la casilla ya está ocupada por otro dado, quítalo y devuélveselo a su propietario antes de poner el tuyo. Durante el reparto de ganancias, quita tu dado del panel y recibe 60.000 \$ de la banca.



VARIANTES

Antes de empezar a jugar, podéis acordar utilizar más (o menos) de tres paneles durante cada ronda. Podéis utilizar como máximo seis paneles (uno para cada casino). ¡Que os divirtáis!

Podéis encontrar otras interesantes variantes y expansiones para este juego en nuestra web www.ravensburger.com

El autor y la editorial les dan las gracias a los numerosos jugadores que han probado el juego por su entusiasmo y sus valiosas sugerencias, en especial a Maja Dorn y a los grupos de jugadores de Bad Aibling, Burgoberbach, Cham, Fischbachau, Grassau, Harpfetsham, Krumbach, Lieberhausen, Oberhof, Reutte, Rotenburg y Siegsdorf.

Para cualquier comentario, sugerencia o pregunta, podéis contactar con nosotros en:

Ravensburger Ibérica SLU
c/Raimundo Fernández Villaverde, 61
28003 Madrid - España
e-mail: spain@ravensburger.com

Visite nuestra web:
www.ravensburger.com
© 2018 Rüdiger Dorn
© 2020



238.514