

# LORDS OF VEGAS

Un gioco per 2-4 giocatori di James Ernest e Mike Selinker

*Las Vegas, 1941. Davanti a te si estende l'autostrada 91, quella che presto sarà conosciuta come la Strip di Las Vegas. In questo territorio desertico vedi già la futura patria dei più favolosi hotel e casinò del mondo. Nelle prossime decadi tu e i tuoi compagni costruirete dal nulla la "Strip" nell'intento di divenire i nuovi Signori di Vegas.*

## SOMMARIO

In Lords of Vegas, hai il ruolo di costruttore e boss dei casinò. Costruisci edifici, acquisisci lotti, giochi d'azzardo e cerchi di accrescere il valore dei casinò che controlli.

## OBBIETTIVO

Vinci il gioco accumulando il maggior numero di punti. Guadagni punti quando viene estratta una carta dello stesso colore dei tuoi casinò (più grande è il casinò più punti guadagni). I casinò fanno anche guadagnare soldi, che puoi spendere per gestire le tue proprietà. La strategia di base è costruire e assumere il controllo dei migliori casinò.

## COMPONENTI

**Il tabellone:** la plancia di gioco è una rappresentazione astratta del viale principale (la Strip) di Las Vegas. Ogni spazio quadrato sul tabellone è un "lotto" su cui costruire. Tu sei proprietario di ciascun lotto che contiene un dischetto del tuo colore. Sei altresì proprietario di ciascun lotto che contiene una tessera casinò con 1 dei tuoi dadi. La plancia contiene anche un tracciato segnapunti, uno spazio per le scommesse e uno spazio dove scartare le carte giocate.

**Tessere casinò:** questi pezzi quadrati rappresentano singoli casinò o sezioni di casinò più grandi. Ci sono 9 tessere per ognuno dei 5 colori (verde acqua, marrone, viola, oro e argento). [**N.d.t.:** le 5 tessere extra senza disegni, una per ogni colore, sono semplici pezzi di riserva e non vanno utilizzate]. I colori dei casinò NON corrispondono ai colori dei giocatori. Quando 2 o più tessere dello stesso colore formano un gruppo continuo (si trovano in spazi ortogonalmente adiacenti) sono considerate come un unico casinò che non può più essere suddiviso. Ogni tessera può contenere un solo dado.

**Dadi del giocatore:** ogni giocatore dispone di 12 dadi che rappresentano l'influenza nei casinò. I quattro colori dei giocatori sono blu, rosso, giallo e verde. Per indicare che sei proprietario di una tessera, ci posizioni sopra un dado. Il valore del dado indica quanta influenza hai in quello spazio. Se hai il dado con il valore più alto all'interno di un casinò sei anche il boss di quel casinò.

**Segnalini del giocatore:** ogni giocatore ha 10 segnalini. Questi dischetti trasparenti sono usati per contrassegnare i lotti di terra posseduti. Quando sei proprietario di un lotto lascia un tuo segnalino sullo spazio finché non costruisci un casinò su quello spazio o finché non scambi o vendi il lotto ad un altro giocatore.

**Chip segnapunti:** il tuo segnapunti inizia sullo spazio 0 del tracciato e serve per registrare il totale dei punti accumulati. Nota che il tracciato segnapunti ha dei salti numerici che rendono sempre più difficile avanzare ai livelli più alti.

**Denaro:** Tutti i valori nel gioco sono descritti in dollari (\$1, \$5, \$10) anche se in realtà rappresentano milioni di dollari (\$1M, \$5M, \$10M).

**Carte proprietà:** ci sono 49 carte proprietà nel mazzo. Ogni carta corrisponde ad un singolo spazio sul tabellone. Una di queste carte (end of the game) serve anche a determinare la fine della partita.

**Carta Player:** passa di mano e indica il giocatore di turno.

**Carta House:** viene data al proprietario del casinò in cui un giocatore stà scommettendo e mostra i numeri vincenti.

**Carte Action:** Queste 4 carte riassumono le azioni che puoi fare durante il turno.

### SETUP INIZIALE

Tu e ogni altro giocatore prendete una carta riassuntiva, un chip segnapunti, 12 dadi e 10 segnalini del colore scelto. Scegliete un giocatore che farà da banchiere. Mettete il segnapunti sullo spazio 0 del tracciato. Togli la carta “end of the game” dal mazzo, poi mescola le restanti carte e distribuiscine 2 a giocatore.

- Metti un tuo segnalino su ciascuno spazio (lotto) indicato dalle carte.
- Prendi dalla banca una cifra pari alla somma dei 2 valori stampati sulle 2 carte. Per esempio, se le tue carte hanno un valore di \$4 e \$7, inizi la partita con \$11. Questi valori sono utilizzati solo durante il setup.
- Scarta le 2 carte piazzandole negli appositi spazi colorati a bordo mappa. E' importante che sia visibile quante carte di ogni colore sono state scartate durante la partita, quindi sistema questi scarti in modo che siano facilmente contabili. Ci sono 9 carte per ogni colore, più 3 carte “strip”.

Dividi il mazzo in 4 pile approssimativamente uguali, metti la carta “end of the game” sopra la quarta pila, poi aggiungi le altre 3 pile sopra di essa e sei pronto per iniziare (vedi fig. a pag. 2).

### CHI POSSIEDE COSA

Un **lotto** è uno spazio che non contiene una tessera casinò. Quando peschi una carta che corrisponde a un lotto, metti uno dei tuoi segnalini su quel lotto. Ora **è tuo**.

Quando costruisci su di un lotto che possiedi, paghi la cifra stampata sul lotto poi ci piazziamo sopra una tessera e un dado – il lotto diventa un casinò, o parte di un casinò già esistente. Tu **possiedi** quel dado, che rappresenta parte della tua influenza in quel casinò.

Un **casinò** è un gruppo di 1 o più tessere collegate dello stesso colore - ogni tessera deve avere almeno un lato adiacente al lato di un'altra tessera. Queste tessere devono essere considerate un unico casinò e non possono essere separate.

Il **boss** di un casinò è il giocatore che possiede il dado con il valore più alto all'interno del casinò.

### SVOLGIMENTO DEL TURNO

All'inizio della partita ogni giocatore tira 2 dadi. Chi ottiene il valore più alto prende la carta “player” e inizia il primo turno. Ogni turno rappresenta approssimativamente un anno di attività durante il quale giocatori e compagnie di costruzione prosperano. Quando il giocatore finisce il turno, passa la carta “player” al giocatore alla sua sinistra che inizia il prossimo turno. Si continua in questo modo fino a che non viene pescata la carta “end of game”.

Il turno è diviso in 2 fasi: PESCA e GIOCA.

#### FASE 1: PESCA

Per iniziare il turno pesca una carta e prendi possesso del lotto specificato su di essa. Successivamente si ottengono soldi dai lotti posseduti e i casinò indicati dalla carta fanno guadagnare punti e denaro.

#### PRENDI POSSESSO DEL LOTTO

Se il lotto indicato sulla carta è vuoto, piazza un tuo segnalino sul lotto – ora è tuo. Se sullo spazio c'è già una tessera (a causa dell'azione “espandersi”) sostituisci il dado presente con uno tuo (mantieni lo stesso valore). Se la tessera non ha un dado, piazza un tuo dado con lo stesso valore che è stampato sul lotto.

## I LOTTI GENERANO ENTRATE

Ogni lotto contenente un segnalino (quindi posseduto), fa guadagnare al suo proprietario \$1.

## I CASINO' GENERANO ENTRATE

Ogni turno, il tipo di casinò indicato sulla carta estratta fa guadagnare punti e denaro. La maggior parte delle carte mostrano il nome ed il colore di un tipo di casinò, ma 4 carte (inclusa la carta "end of game") mostrano la "strip".

Quando viene estratta una carta con un singolo colore, tutti i casinò di quel colore presenti sulla mappa generano entrate. Quando viene estratta una carta "strip", tutti i casinò che hanno almeno un lato adiacente alla Strip di Las Vegas generano entrate. Tutti i giocatori che hanno almeno un dado in un casinò che genera entrate, ricevono una somma pari al valore complessivo mostrato dai rispettivi dadi. Per esempio, un dado rosso con valore 5 fa guadagnare al giocatore rosso \$5.

## I CASINO' GENERANO PUNTI

Quando un casinò genera punti, **solo il boss** di quel casinò riceve un numero di punti uguale al numero di tessere di cui è composto il casinò e sposta il suo segnapunti sul tracciato dei punti.

***Esempio 1** (vedi fig. 3 a pag. 2): è il turno del giocatore giallo. Egli estrae la carta oro D8 e piazza un segnalino giallo sul lotto corrispondente. I 2 lotti occupati fanno guadagnare \$1 al giocatore giallo e \$1 al giocatore verde. Siccome è uscita una carta oro, tutti i casinò oro generano entrate e punti. Il giocatore giallo riceve \$6 e 1 punto per il suo casinò oro in basso a destra. I casinò marrone e viola non fanno guadagnare niente. Il giocatore verde è il boss del casinò oro da 3 tessere, quindi guadagna 3 punti. I dadi presenti nel casinò fanno guadagnare \$6 al giocatore verde e \$2 al giocatore blu.*

***Esempio 2:** Supponiamo che sia uscita una carta strip. In questo caso il casinò marrone da 1 tessera e il casinò oro da 3 tessere sono adiacenti alla Strip, quindi generano entrate e punti, mentre i casinò viola e oro da 1 tessera non generano niente.*

## PUNTEGGIO

Segna i punti che ricevi da ogni casinò in cui sei il boss facendo avanzare il chip segnapunti di uno spazio alla volta sul tracciato dei punti. Alcuni spazi richiedono più di 1 punto per poter avanzare. Per poter entrare in questi spazi devi avere un numero di punti uguale o superiore a quello mostrato, altrimenti il tuo segnalino deve arrestarsi sullo spazio precedente e tu perdi i punti in eccesso.

***Esempio** (vedi fig. 1 a pag. 3): se il tuo chip è sullo spazio 8 e il tuo casinò genera solo 1 punto, il chip non può avanzare sullo spazio 10. Se ricevi 2 o 3 punti, il chip avanza di 1 spazio. Se ricevi 4 o 5 punti, il chip avanza di 2 spazi fino al 12.*

Quando ricevi punti per più di un casinò nello stesso turno, devi registrare i punti di ogni casinò separatamente, partendo dal più piccolo e procedendo fino al più grande (decidi tu sui pareggi). Quindi, nell'esempio sopra, anche se diversi casinò da 1 tessera ti fanno guadagnare punti nello stesso turno, non puoi avanzare dallo spazio 8 allo spazio 10.

Al termine della fase 1 scarta la tua carta nella pila di scarti appropriata e procedi alla fase 2.

## FASE 2: GIOCA

Durante la seconda fase puoi compiere diverse azioni per incrementare il valore delle tue proprietà. Le azioni possibili sono: costruisci, espandi, rimodella, riorganizza e scommetti. Puoi fare ciascuna di queste azioni in qualsiasi ordine e ad esclusione di "scommetti" puoi ripetere ogni azione più volte. Le varie azioni sono descritte di seguito e riassunte sulle carte azione.

**Nota:** puoi anche fare contrattazioni con altri giocatori in qualsiasi momento (vedi "contrattazioni").

**Le tessere sono limitate:** se tutte le tessere di un colore sono già sul tabellone, non puoi usare quel colore quando costruisci, espandi o rimodelli.

**I dadi sono limitati:** se tutti i tuoi dadi sono già sul tabellone e piazzati una nuova tessera (tramite costruisci o espandi), **devi** rimuovere uno dei tuoi dadi e piazzarlo sulla nuova tessera. La tessera senza dado rimane in gioco, ma non appartiene a nessuno. Nota che puoi anche contrattare su quale dado deve essere rimosso.

### AZIONE – COSTRUISCI

Quando costruisci piazzati una tessera casinò su un lotto di tua proprietà:

- Rimuovi il segnalino di proprietà.
- Scegli una tessera disponibile.
- Paga l'ammontare specificato sul lotto.
- Piazza la tessera insieme ad un dado e giralo in modo che abbia lo stesso valore stampato sul lotto.

***Esempio** (vedi fig. 3 a pag. 3): il giocatore rosso ha un segnalino sullo spazio A2 e può costruire lì un casinò pagando \$6. Sceglie una tessera oro e la piazza con sopra un dado col valore 2 rivolto verso l'alto (come specificato dallo spazio A2).*

### AZIONE – ESPANDI

Con questa azione espandi un casinò in cui tu sei il boss:

- Paga il **doppio** della cifra specificata sullo spazio in cui ti espandi.
- Piazza una tessera dello stesso colore del casinò che stai espandendo in un lotto adiacente senza segnalino di proprietà. Se non ci sono più tessere di quel colore non puoi espandere il casinò.
- In quel lotto piazza la tessera scelta e un dado con lo stesso valore del dado stampato sul lotto.

***Esempio** (vedi fig. 4 a pag. 3): il giocatore rosso si espande da A2 ad A5. Lo può fare perché nessuno possiede il lotto A5, mentre non potrebbe espandersi in A3 perché lo spazio è di proprietà del giocatore giallo. La nuova tessera deve essere di colore oro come il casinò che sta espandendo. Il costo dell'operazione è \$18, il doppio del costo che pagherebbe per costruire in A5.*

***Strategia:** espandersi è rischioso, perché la carta abbinata al lotto in cui ci si espande è ancora nel mazzo. Un altro giocatore che dovesse pescare quella carta, prenderebbe immediatamente possesso dello spazio sostituendo il dado presente nel casinò con un suo dado, senza pagare niente (vedi "prendi possesso del lotto").*

### AZIONE – RIMODELLA

Con questa azione cambi il colore delle tessere di un casinò in cui tu sei il boss:

- Scegli un colore con abbastanza tessere disponibili per sostituire **tutte** le tessere del casinò.
- Paga \$5 per ogni tessera di cui è composto il casinò.
- Scambia ogni tessera del casinò con una tessera nuova del colore scelto.

***Esempio** (vedi fig. 5 a pag. 3): il giocatore rosso decide di rimodellare il suo casinò oro in un casinò marrone. Il costo dell'operazione è \$10 (\$5 per tessera). Questa azione fa sì che avvenga una fusione tra il casinò del giocatore rosso e il piccolo casinò del giocatore giallo. Siccome il dado giallo è il dado col valore più alto tra i 3, il giocatore giallo diviene il boss del nuovo casinò.*

***Strategia:** puoi usare l'azione "rimodella" per aumentare le probabilità che il colore di un tuo casinò venga estratto. Puoi usare questa azione per fondere diversi piccoli casinò di tua proprietà in un unico casinò più grande, oppure puoi fondere un tuo casinò con quello di un avversario. Una simile strategia aggressiva può essere utile per diventare il boss in un casinò di proprietà altrui.*

## AZIONE – RIORGANIZZA

Quando usi questa azione ritiri **tutti** i dadi presenti in un casinò in cui tu hai almeno 1 dado. **Non** è necessario che tu sia il boss per riorganizzare un casinò.

- Paga \$1 per ogni puntino sui dadi presenti nel casinò ( in altre parole \$= il valore dei dadi).
- Ritira tutti i dadi del casinò. Puoi riorganizzare diversi casinò durante il turno, ma non puoi ritirare lo stesso dado più di 1 volta per turno, anche se la tessera a cui appartiene il dado diventa parte di un casinò più grande.
- Rimetti i dadi sulle tessere del casinò. Se hai più dadi in un casinò puoi decidere come piazzarli. Ogni giocatore decide come piazzare i propri dadi.

***Nota:** per ricordare quali tessere appartengono a un dado giocatore, puoi piazzare temporaneamente dei segnalini del colore opportuno sugli spazi da cui prendi i dadi.*

***Strategia:** una riorganizzazione modifica l'influenza che i vari giocatori hanno in un casinò e può avere effetti drammatici sul bilanciamento del potere. Siccome alcune tessere possono essere state acquisite tramite espansione, il piazzamento dei dadi dopo una riorganizzazione può essere cruciale per proteggere i tuoi dadi più influenti da un'eventuale esproprio. Una strategia comune è quella di costruire un casinò con un dado di valore 1-2 per poi riorganizzarlo immediatamente ad un costo minimo, sperando di aumentare il valore del dado.*

***Esempio** (vedi fig. 1 a pag. 4): nell'esempio precedente il giocatore rosso ha rimodellato il suo casinò in A2 e A5 per fonderlo col casinò marrone del giocatore giallo in A3. Ora decide di riorganizzare il nuovo casinò di 3 tessere spendendo \$10 (il valore dei dadi è  $2+3+5=10$ ). Come risultato di questa azione, il giocatore rosso diventa il nuovo boss perché ora il dado rosso di valore 5 è il più alto. Se il risultato fosse stato a favore del giallo, il rosso non avrebbe potuto comunque riorganizzare il casinò una seconda volta nello stesso turno.*

## AZIONE – SCOMMETTI

Puoi piazzare solo una scommessa durante il tuo turno. Quando fai questa azione scommetti i tuoi soldi in un casinò dove un giocatore avversario è il boss.

- Dai la carta "house" ad un giocatore avversario e scegli uno dei suoi casinò.
- Scommetti una cifra massima uguale a \$5 x numero di tessere di quel casinò. Non puoi scommettere più denaro di quanto possiedi.
- Tira 2 dadi e somma i risultati. Se ottieni 3,4,9,10,11, hai vinto e il boss del casinò ti paga una somma uguale alla tua scommessa. Se ottieni 2 o 12, il boss deve pagare il doppio della somma che hai scommesso (se non ha abbastanza denaro paga solo quello che può). Se ottieni 5,6,7,8, hai perso e paghi al boss la somma che hai scommesso.
- Prima di lanciare i dadi, il boss può decidere di diminuire il rischio della scommessa accordandosi con la banca. Se lo fa e tu vinci, la banca paga metà della vincita e il boss paga l'altra metà (arrotonda per difetto) ma se vince il boss riceve solo metà del denaro (arrotonda per difetto) e la banca prende il resto.

***Strategia:** in questo gioco d'azzardo la casa ha un vantaggio del 5,6% rispetto allo scommettitore. Di solito ti conviene scommettere solo quando hai bisogno di qualche soldo in più per poter compiere un'azione nel tuo turno, ma puoi farlo anche per altre ragioni.*

***Esempio:** il giocatore rosso è il boss di un casinò di 3 tessere. Il giocatore giallo durante il suo turno decide di scommettere \$4 sul casinò del rosso (la puntata massima è \$15). Il rosso decide di non dividere il rischio con la banca. Il giallo ottiene un 3 e vince \$4 dal rosso.*

**DOPO OGNI AZIONE: RITIRA I DADI IN CASO DI PAREGGIO**

Dopo ogni azione, controlla se 2 o più giocatori hanno dadi con lo stesso valore nello stesso casinò. Siccome non possono esistere più boss in un casinò, ci può essere solo 1 dado con il valore più alto. Se 2 o più dadi di giocatori diversi sono in parità per il valore più alto ritira tutti questi dadi immediatamente. Questi tiri extra non costano niente. Solo i dadi uguali dal valore più alto vengono ritirati. Se sussiste ancora una situazione di parità continua a ritirare finché rimane 1 solo dado col valore maggiore degli altri. Se i dadi uguali appartengono ad un solo giocatore non occorre tirare per lo spareggio. Se i dadi uguali non hanno il valore più alto tra tutti non occorre ritirare. Questa lotta di potere può avere conseguenze disastrose per i giocatori coinvolti. Se 2 giocatori sono in parità e ritirano loro dadi ottenendo un risultato più basso rispetto ai dadi di un terzo giocatore, quest'ultimo diverrà il nuovo boss.

***Esempio** (vedi fig. 3 a pag. 4): il giocatore verde è il boss di un casinò oro di 2 tessere. Il giocatore rosso è il boss di un casinò marrone di 3 tessere. Il verde ha un 4 e un 5, il rosso un 5 e un 2, il giallo un 2. Il verde decide di cambiare il colore del casinò da oro a marrone, creando una fusione dei 2 casinò. Ora rosso e verde sono in situazione di pareggio per il controllo del nuovo casinò di 5 tessere perché hanno entrambi un dado da 5, che è il valore più alto. Entrambi i 5 vengono ritirati – ognuno ottiene un 3. Ora il dado verde da 4 è il valore più alto, quindi il giocatore verde diventa il nuovo boss e non sono più necessari altri spareggi.*

### **IN QUALSIASI MOMENTO: CONTRATTAZIONI**

Tu e gli altri giocatori potete commerciare in qualsiasi momento, anche fuori dal vostro turno, tuttavia ci sono delle restrizioni. Potete scambiarvi qualsiasi combinazione di denaro, lotti, dadi nei casinò e azioni (solo nel tuo turno).

***Esempio:** puoi scambiare un dado per un lotto, oppure per denaro. Puoi vendere un'azione da fare nel tuo turno. Puoi cedere un dado e un lotto per 2 dadi in un casinò.*

Quando scambi un lotto, sostituisci il tuo segnalino con quello del giocatore a cui lo stai cedendo. Quando scambi un dado, sostituisci il tuo dado con quello del giocatore con cui fai lo scambio. Il nuovo dado deve avere lo stesso valore del dado che sostituisce, non del dado stampato sul lotto.

**Non** puoi scambiare né punti né tessere casinò. **Non** puoi contrattare promesse su azioni o scambi da fare nei turni futuri. Non puoi mai fare azioni al di fuori del tuo turno.

### **VINCERE**

Vinci la partita se hai il punteggio più alto dopo che è stata estratta e risolta la carta "end of game". Quando esce questa carta si fa un ultimo conteggio di soldi e punti per i casinò che sono adiacenti alla Strip, quindi il gioco finisce. Se 2 o più giocatori hanno lo stesso punteggio vince il giocatore con più denaro rimasto. Puoi anche vincere immediatamente la partita se arrivi a 90 punti. Per quanto ne sappiamo, questo non è mai successo, ma niente è impossibile a Las Vegas.

### **REGOLE PER 2 GIOCATORI**

Nel gioco a 2, non puoi costruire nei blocchi F. Quando peschi una carta dei lotti F (per esempio F1, F2 ecc), non piazzare il tuo segnalino sul lotto. Ricevi il denaro per i lotti posseduti, ricevi punti e denaro per i casinò poi scarta la carta. Ripeti la fase 1 finché non peschi una carta che non appartiene al blocco F. Di conseguenza i casinò e i lotti possono far guadagnare denaro e punti diverse volte all'interno dello stesso turno.

*Traduzione di Pasquy.*

*La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana. Tutti i diritti sul gioco "Lords of Vegas" sono detenuti dai legittimi proprietari.*