

8614



ЛАС - ВЕГАС

Лас-Вегас, середина XX века. Перед вами протянулось Шоссе 91, которое вскоре станет известно как Лас-Вегас-Стрип. В этом, пока еще пустынном пейзаже, вы видите будущую родину самых роскошных в мире отелей и казино. На протяжении следующих десятилетий вы и ваши друзья-застройщики возведете здесь Лас-Вегас-Стрип, соревнуясь за то, чтобы стать новыми хозяевами Вегаса.

ИДЕЯ ИГРЫ

В настольной игре «Лас Вегас» вы являетесь застройщиком Лас-Вегаса и владельцем казино. Вы строите игорные дома, торгуете собственностью, делаете ставки в казино других игроков и развиваете свои. Вы получаете очки и деньги за контроль над лучшими казино, и в конце выигрывает тот, кто наберет больше всего очков.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Чтобы выиграть игру, нужно набрать наибольшее количество очков. Вы получаете очки, когда выпадают цвета ваших казино, при этом, чем крупнее заведение, тем больше очков оно приносит. Казино также дают вам деньги, которые можно потратить на развитие своих владений. Основная стратегия – строить и контролировать лучшие и крупнейшие казино.

ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

На игровом поле изображена некая абстрактная часть бульвара в Лас-Вегасе («Стрип»). Изначально каждое поле на игровом поле представляет собой незанятое место, которое называется «лот». Вы считаетесь владельцем лота, если на нем лежит 1 ваша фишка игрока. Вы также считаетесь владельцем лота, на котором расположен жетон казино с одним из ваших кубиков. На игровом поле также имеются шкала подсчета очков, место для ставок, место для сброса игровых карточек.

ЖЕТОНЫ КАЗИНО

Эти квадратные жетоны представляют отдельные казино или части более крупных заведений. Имеется по 9 жетонов казино пяти цветов (зеленый, коричневый, золотой, фиолетовый и серебряный). Цвета казино никак НЕ соотносятся с цветами игроков. Когда два или более жетонов одного цвета примыкают друг к другу, они считаются единым большим казино, которое нельзя разделить на части. На каждом жетоне казино может находиться только один кубик игрока.



Поля для сброса карточек



Шкала подсчета очков

Поле для ставок



Жетоны казино



КУБИКИ ИГРОКОВ

  У каждого игрока есть 12 кубиков, которые олицетворяют его влияние в казино. Четыре цвета игроков – синий, зеленый, красный и желтый. С помощью кубиков вы отмечаете жетоны казино, находящиеся в вашем владении. Значение на кубике показывает, насколько велико ваше влияние в этом месте. Кубик с самым высоким значением в данном казино указывает на хозяина этого заведения.

ФИШКИ ИГРОКОВ И ПОДСЧЕТА ОЧКОВ

  У каждого игрока есть 11 фишек. 10 фишек используются для обозначения ваших владений. Если вы завладели каким-либо лотом на игровом поле, положите на него свою фишку – она будет лежать там до тех пор, пока вы не построите здесь казино или не продадите этот участок другому игроку. Одиннадцатая фишка ставится на поле «0» шкалы подсчета очков и отмечает набранное вами количество очков. Обратите внимание, что на шкале подсчета очков есть числовые пороги, из-за которых повышать очки постепенно становится все сложнее.

ДЕНЬГИ

Все цены в этой игре представлены в долларах (\$1, \$5, \$10), но подразумеваются миллионы долларов (\$1 000 000, \$5 000 000, \$10 000 000).



КАРТОЧКИ СОБСТВЕННОСТИ



В колоде 49 карточек собственности. Каждая карточка соответствует одному лоту на игровом поле. Одна из этих карточек – карточка «Окончание игры», которая, с одной стороны, является картой собственности, но при этом также определяет, когда завершится игра.

КАРТОЧКА ИГРОКА



Эта карточка переходит по кругу от игрока к игроку и обозначает, чей ход.

КАРТОЧКА ИГОРНОГО ДОМА



Эта карточка дается игровому дому, когда игрок делает ставки, и показывает выигрышные броски.

КАРТОЧКА ДЕЙСТВИЙ



Каждая из этих 4 карточек содержит описания действий, которые вы можете предпринять во время своего хода.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый игрок получает карточку действия, фишку для подсчета очков, фишки игроков и кубики одного цвета.

Выберите, кто из игроков будет банкиром.

Поместите фишку каждого игрока на поле «0» шкалы подсчета очков.

Вытащите карточку «Окончание игры» из колоды карточек собственности и перетасуйте оставшиеся карточки.

Раздайте по 2 карточки каждому игроку.

1. Положите по одной вашей фишке на лоты (поля), указанные на двух ваших карточках.
2. Возьмите из банка количество денег, равное сумме двух значений, написанных на ваших карточках (рядом с надписью «Старт»). Например, если на ваших карточках указаны \$4 и \$7, вы начинаете с \$11. Эти значения используются только во время подготовки к игре.



7



BAR



7

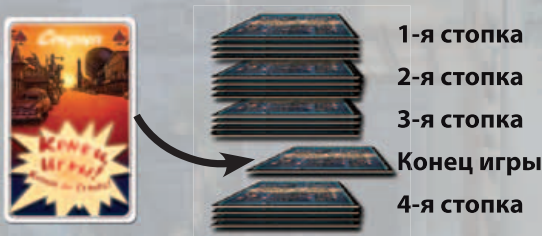


BAR



3. Сбросьте ваши карточки, положив их на цветные поля для сброса карточек на краю игрового поля. Важно видеть, сколько карточек какого цвета уже вышли из игры, поэтому сброс следует организовывать таким образом, чтобы карточки легко было подсчитать. Имеется по 9 карточек каждого цвета, плюс 3 карточки, которые дают прибыль за Стрип.

Положите карточку «Конец игры» в уже перетасованную колоду, проделав следующие действия. Разделите колоду на 4 примерно одинаковые стопки и поместите карточку «Конец игры» на вершину четвертой стопки. Затем положите сверху остальные три части и поместите получившуюся колоду рядом с игровое поле. Теперь можно начинать игру.



КОМУ ЧТО ПРИНАДЛЕЖИТ

Лот – это поле, на котором нет жетонов казино. Когда вы вытягиваете карточку, которая соответствует тому или иному лоту, вы кладете на этот лот одну из своих фишек – теперь вы владеете этим лотом.

Когда вы выплачиваете стоимость строительства за лот, которым владеете, вы кладете туда жетон казино и один из ваших кубиков – лот превращается в самостоятельное казино или часть уже существующего заведения. Вы владеете этим кубиком, что олицетворяет часть вашего влияния в этом казино.

Казино – один или группа из нескольких примыкающих друг к другу жетонов казино одного цвета – каждый жетон должен хотя бы одной стороной соприкасаться с краем другого жетона. Эти жетоны следует рассматривать как одно крупное казино, которое нельзя делить на части.

Хозяином казино является игрок, который владеет кубиком с самым высоким значением в этом казино.

Очередность хода

В начале игры каждый игрок бросает по 2 кубика. Тот, у кого выпало наибольшее число в сумме, берет карточку игрока и начинает первый ход. Каждый ход представляет примерно год деятельности, во время которого процветают определенные игроки и компании. Когда ход игрока завершается, следующим карточку игрока берет игрок, сидящий слева, и начинает свой ход. Так продолжается до тех пор, пока кто-то не вытянет карточку «Окончание игры».

ПОРЯДОК ХОДА

Ваш ход имеет две фазы: «Взятие карты» и «Игра».

Фаза 1. Взятие карты

Начиная свой ход, возьмите новую карточку. Далее получите в свое владение лот, обозначенный на этой карточке. Затем все лоты, находящиеся в чьем-либо владении, приносят деньги, а казино, обозначенные на карточке, – деньги и очки.

Лот переходит в ваше владение

Если лот, обозначенный на взятой вами карточке, пуст, поместите 1 вашу фишку игрока на этот лот – теперь вы им владеете.

Если на лоте уже лежит жетон казино (из-за «расширения застройки», см. стр. 5), замените кубик на жетоне казино одним своим кубиком, сохраняя то же значение. Если на жетоне казино нет кубика, поместите ваш кубик со значением, которое написано на игровом поле.

Лоты приносят деньги

Каждый лот, на котором лежит фишка игрока (т.е. лот, находящийся в его владении) приносит этому игроку \$ 1 вне зависимости от того, какая карточка была вытянута в этом ходу.

Казино приносят деньги

Каждый ход казино, указанные на вытянутой карточке, приносят доход в виде денег и очков.



7



BAR



3

7



BAR



7



BAR



7



BAR



Большинство карточек обозначают доход от всех казино одного цвета. Исключение составляют 4 карточки (включая «Окончание игры»), приносящие «доход со Стрипа».

Доход с определенного цвета: когда игрок вытягивает карточку, на которой указан какой-либо цвет, казино этого цвета приносят деньги и очки – вне зависимости от того, в каком месте игрового поля они находятся.

Доход со Стрипа: когда игрок вытягивает одну из 4 карточек «доход со Стрипа», деньги и очки приносит каждое казино, которое хотя бы одним краем касается Стрипа, – цвет при этом не имеет значения.

Получение денег

Когда казино приносит деньги, вы получаете по \$ 1 за каждую точку на каждом вашем кубике в казино (независимо от того, владеет вы этим казино или нет). Например, красный кубик со значением 5 приносит \$ 5 красному игроку.

Получение очков

Когда казино приносит очки, владелец казино получает 1 очко за каждый жетон в этом казино. Зафиксируйте набранные очки, передвигая фишку по шкале подсчета очков.

Пример: Идет ход желтого игрока. Он вытянул золотую карточку D8 и кладет на поле D8 одну из своих фишек. Два лота, находящиеся в чьем-либо владении, приносят деньги: \$1 зеленому игроку и 1\$ желтому. Поскольку была вытянута золотая карточка, доход приносят золотые казино (повсюду на игровом поле). Желтый игрок получает \$6 и 1 очко за свое золотое казино в правом нижнем углу, состоящее из одного жетона казино. Коричневые и фиолетовые казино не приносят ни денег, ни очков. Зеленый игрок – владелец золотого казино, состоящего из 3 жетонов, поэтому он получает 3 очка. Кубики в этом казино приносят \$2 синему и \$6 зеленому игроку.

Пример: Коричневое казино из 1 жетона и золотое казино из 3 жетонов оба касаются Стрипа, а фиолетовое казино из 1 жетона и золотое казино из 1 жетона – нет.



Подсчет очков

Вы фиксируете очки, полученные от каждого казино, которым владеете – передвигая вашу фишку с поля на поле на шкале подсчета очков. Для того, чтобы передвинуться на некоторые поля, требуется более одного очка. Это так называемый «прорыв».

Чтобы передвинуть фишку через прорыв, вы должны набрать достаточное для его преодоления количество очков (оно обозначено цифрой между полями шкалы подсчета очков). Если очков вам не хватает, ваша фишка останавливается на поле перед прорывом, а лишние очки вы теряете.

Пример: Если ваша фишка находится на поле 8 шкалы подсчета очков, а казино приносит вам только 1 очко, фишка не продвигается на 10-е поле. Если вы получаете 2 или 3 очка, вы продвигаете свою фишку на 10-е поле (3 очка достаточно для продвижения с «8» на «10», но недостаточно для продвижения с «8» на «12»). Если вы получаете 4 или 5 очков, фишка дойдет до поля 12.



Если сразу несколько казино приносят вам очки на одном ходу, вы обязаны фиксировать очки от каждого казино по отдельности, начиная с самого маленького и далее до самого крупного (при количественном совпадении выбор за вами). Поэтому если на одном ходу вам приносят очки несколько казино, каждое из которых состоит из 1 жетона, ваша фишка все равно не сможет передвинуться с поля 8 на поле 10.



7



BAR



4

7



BAR



Завершение фазы 1

Когда фаза 1 завершена, уберите вашу карточку в соответствующую стопку сброса и переходите к фазе 2.

Фаза 2: Игра

Во время 2 фазы вашего хода вы можете развивать свои владения, выполняя следующие действия: строительство, расширение, реконструкция, реорганизация и азартная игра. Вы можете выполнять любые из этих действий в любом порядке, и все действия кроме азартной игры могут быть проведены несколько раз. Действия подробно объясняются далее, а также описаны на вашей карточке действий.

ВНИМАНИЕ: Вы также можете в любой момент обмениваться с другими игроками (см. стр. 8).

Свободные жетоны казино: если все жетоны того или иного цвета уже находятся на игровом поле, вы не можете использовать жетоны этого цвета при строительстве, расширении или реконструкции.

Свободные кубики: если все ваши кубики уже на игровом поле, а вы выкладываете новый жетон казино (строите или расширяетесь), вы должны убрать один из ваших кубиков и поместить его на новый жетон казино. Жетон, оказавшийся в результате без кубика, остается на игровом поле. Жетон без кубика никому не принадлежит. Обратите внимание, что вы можете что-то обменять, чтобы освободить кубик.

ДЕЙСТВИЯ	ОПИСАНИЕ	СТОИМОСТЬ
СТРОИТЕЛЬСТВО	Поместите новое казино	Указана на лоте
РАСШИРЕНИЕ	Поместите 1 жетон и 1 ваш кубик на ничейный лот рядом с казино.	Двойная цена ничейного лота
РЕКОНСТРУКЦИЯ	Измените цвет всех жетонов в казино	По \$5 за каждый жетон в составе этого казино
РЕОРГАНИЗАЦИЯ	Перебросьте все кубики в любом казино, в котором у вас есть кубик	По \$1 за каждую точку на кубиках в казино.
АЗАРТНАЯ ИГРА	Сделайте ставку в 1 казино соперника	До \$5 за каждый жетон в казино

Действие - строительство

Когда вы предпринимаете строительство, вы кладете новый жетон казино на любой лот, которым владеете:

- Уберите вашу фишку игрока.
- Выберите жетон казино.
- Заплатите сумму, указанную на этом лоте.
- Положите жетон казино. На этом жетоне разместите один свой кубик. Наверху должна быть грань кубика, соответствующая числу, указанному на кубике, который нарисован на лоте.

Пример: У красного игрока есть фишка на поле A2 и он может построить там казино за \$6. Он решает выложить золотой жетон казино и кладет на него кубик со значением 2 на верхней грани (согласно рисунку на поле A2).



Действие - расширение

Когда вы предпринимаете расширение, вы увеличиваете размер казино, владельцем которого являетесь:

- Заплатите сумму, в два раза большую, чем указана на лоте.
- Поместите жетон того же цвета, что и казино, которое вы желаете расширить, на любой пустой ничейный лот, который каким-либо краем соприкасается с расширяющимся казино. Если свободных жетонов нужного цвета уже не осталось, вы не можете расширяться.
- На этот жетон положите один из ваших кубиков и поверните его вверх гранью, совпадающей с рисунком на лоте.

Пример: Красный игрок расширяется с A2 на A5. Он может расширяться в этом направлении, потому что поле A5 никому не принадлежит, но он не может расширяться на A3, потому что этим полем уже владеет желтый игрок. Новый жетон должен быть золотым, потому что первоначальное казино золотое, а цена расширения - \$18, т.е. двойная цена строительства на поле A5.



7



BAR



5

7



BAR





Стратегия: Расширение – дело рискованное, потому что карточка, соответствующая тому лоту, на котором происходит расширение, еще находится в колоде. Если эту карточку вытянет другой игрок, он сразу же заменит кубик на этом лоте своим кубиком (см. «Лот переходит в ваше владение» на стр. 3).

Действие - реконструкция

Когда вы предпринимаете реконструкцию, вы изменяете цвет жетонов казино, владельцем которого являетесь.

- Выберите новый цвет, при условии, что свободных жетонов этого цвета имеется достаточно, чтобы заменить все жетоны казино.
- Заплатите по \$5 за каждый жетон в казино.
- Замените каждый жетон казино новым жетоном выбранного цвета.

Пример: Красный игрок решает реконструировать свое золотое казино и превратить его в коричневое. Стоимость этой реконструкции - \$10, по \$5 за каждый жетон. Таким образом казино сливается с более мелким коричневым казино, принадлежащим желтому игроку. Значение на кубике желтого игрока (5) выше, чем значение на кубике красного (3) – поэтому желтый игрок становится владельцем того казино, которое образовалось в результате этого действия.



Стратегия: вы можете заняться реконструкцией, чтобы увеличить вероятность того, что выпадет цвет вашего казино. Вы также можете реконструировать несколько своих мелких казино с целью слияния в одно крупное, или

чтобы соединить ваше казино с заведением соседа. Подобный «захват» может быть отличным способом забрать себе чью-то чужую собственность.

Действие - реорганизация

Когда вы предпринимаете реорганизацию, вы должны перебросить все кубики (а не просто некоторые из них) в том казино, в котором у вас есть хотя бы 1 кубик. Вам не нужно быть владельцем казино, чтобы заняться реорганизацией. Чтобы реорганизовать казино:

- Заплатите по \$ 1 за каждую точку каждого кубика в казино.
- Перебросьте все кубики в казино. Вы можете реорганизовать несколько казино в течение своего хода, но перебрасывать каждый конкретный кубик можно только один раз за ход, даже если жетон с этим кубиком сделался частью более крупного казино.
- Положите кубики обратно на те жетоны казино, на которых они лежали. Если вам принадлежат несколько кубиков в реорганизованном казино, вы можете выбрать, на какой именно жетон казино положить каждый из них.

ВНИМАНИЕ: Чтобы следить за своими жетонами, вовлеченными в реорганизацию, вы можете временно положить на них по 1 своему жетону.

Стратегия: Реорганизация представляет решительные изменения среди влиятельных лиц в казино, и может значительно повлиять на распределение власти.

Поскольку некоторые жетоны приобретаются с помощью расширения, после реорганизации бывает очень важно правильно распределить свои кубики, чтобы защитить ваши кубики с крупными значениями от возможного захвата.

Одна маленькая хитрость, которую можно проделать с помощью реорганизации: вы строите казино из 1 жетона со стартовым значением кубика 1 или 2, а затем тут же за очень низкую цену реорганизуете его, надеясь получить более высокое значение.

Пример: В предыдущем примере красный игрок реконструировал свое казино на A2 и A5, чтобы соединить его с коричневым казино желтого игрока на A3. Теперь он реорганизовывает новое казино из 3 жетонов, заплатив \$ 10 (всего на кубиках казино 10 точек).





В результате переброски красный становится владельцем казино, поскольку значение красного кубика (5) теперь является самым крупным. Если бы бросок прошел не так, как хотелось красному, он уже не мог бы провести еще одну реорганизацию того же самого казино в тот же ход.



Пример: Красный игрок владеет казино из 3 жетонов. Желтый в свой ход идет в казино красного игрока и ставит \$4 (максимальная ставка была бы \$15). Красный решает не откладывать половину ставки. Желтый выбрасывает 3 и выигрывает \$4 у красного.

После каждого действия: перебросьте, если значения совпадают

После того, как вы проделали какое-либо действие, проверьте, не оказалось ли так, что в каком-либо казино два или более игроков имеют кубики с одинаковым, самым крупным значением. В таком случае это казино имеет несколько владельцев. Поэтому все кубики с крупнейшими значениями должны быть немедленно переброшены.

Этот бросок ничего не стоит. Перебрасываются только самые крупные совпадающие результаты. Если после броска несколько кубиков опять показывают одинаковые наивысшие результаты, еще раз перебросьте эти кубики. Продолжайте бросать, пока не окажется, что есть всего один кубик с наивысшим значением.

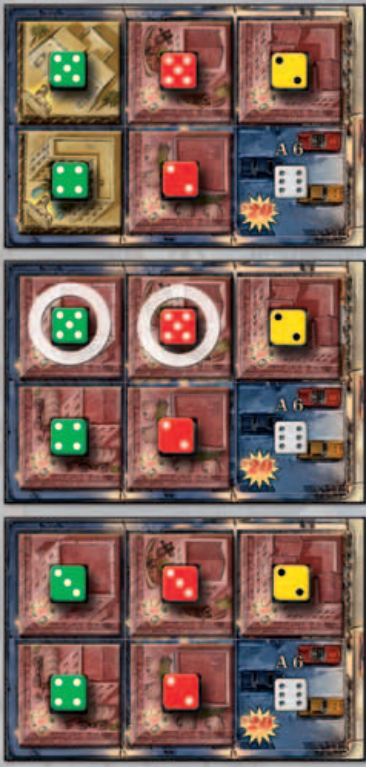
Если все кубики с одинаковым значением принадлежат одному игроку, ничего перебрасывать не нужно. Если одинаковые значения кубиков не являются самыми крупными в казино, также не нужно ничего перебрасывать.

Действие - азартная игра

Вы можете участвовать в азартной игре лишь один раз за свой ход. Когда вы решаетесь сыграть, то делаете ставку в казино, которым владеет другой игрок.

- Дайте другому игроку карточку игорного дома. Выберите одно из его казино.
- Поставьте до \$ 5 на каждый жетон в этом казино. Вы не можете ставить денег больше, чем у вас есть.
- Бросьте 2 кубика и сложите выпавшие на них результаты. Если получилось 3, 4, 9, 10 или 11, вы выигрываете, и владелец казино платит вам сумму, равную вашей ставке. Если вы выбросили 2 или 12, владелец должен выплатить вашу ставку в двойном размере! (Если у владельца недостаточно денег, чтобы полностью выплатить вам выигрыш, вы получаете только те деньги, которые у него есть). Но если вы выбросили 5, 6, 7 или 8, вы проигрываете и должны заплатить владельцу сумму, равную вашей ставке.
- Перед броском владелец казино, в котором делается ставка, может «отложить» половину ставки в банк. Если игрок победит, владелец казино отдаст только половину (с округлением в меньшую сторону), а остальную сумму выплатит банк. Конечно, если игрок проиграет, владелец получит только половину (с округлением в меньшую сторону), а банк – все остальное.

Стратегия: Обычно стоит предпринять это действие, если вам не хватает немного денег для вашего хода, но вы можете играть и по любой другой причине.



7



BAR



7



BAR



Эта борьба за власть может иногда иметь катастрофические результаты для игроков, которые борются за главенствующую позицию. Если два игрока выбросили значения, которые оказались меньше, чем значение кубика третьего игрока, владельцем казино становится последний.

Пример: Зеленый игрок владеет золотым казино из 2 жетонов. Красный – владелец коричневого казино из 3 жетонов. Кубики зеленого показывают 4 и 5; у красного – 5 и 2, у желтого – 2. Зеленый реконструирует свое золотое казино, превращая его в коричневое. Теперь у них с красным возникает борьба за владение новым казино из 5 жетонов. Оба кубика с 5-кой были переброшены, и на каждом из них выпало 3. Теперь самое большое значение оказалось на зеленом кубике (4), поэтому зеленый игрок становится владельцем казино, и перебросок больше не требуется.

В любой момент: обмен

Вы и другие игроки в любой момент могут меняться между собой, даже если это не ваш ход. Однако существуют некоторые ограничения на обмен.

Вы можете торговать любой комбинацией денег, лотов, кубиков в казино, и даже действиями (но только в ваш ход).

Пример: Вы можете обменять кубик на лот. Вы можете обменять кубик на деньги. Вы можете обменять действие, которое вы производите в этот ход, на деньги («Если не хочешь, чтобы я реорганизовал это казино, можешь заплатить мне!»). Вы можете обменять лот и кубик на два кубика.

Когда вы обменяли на что-то свой лот, замените вашу фишку на этом лоте на фишку того игрока, с которым вы поменялись. Когда вы обменяли на что-то кубик, замените ваш кубик кубиком того игрока, с которым вы поменялись.

Новый кубик имеет то же значение, что и кубик, который лежал тут раньше (вне зависимости от рисунка на поле).

Вы не можете обмениваться очками или жетонами казино. Вы не можете торговать обещаниями что-то сделать, отдать и/или изменить на будущем ходу. Ни один игрок не может производить действия в ход другого игрока.

ПОБЕДА

Вы выигрываете, если имеете больше всех очков после того, как вышла и полностью сыграла карточка «Конец игры». Когда вытягивают карточку «Конец игры», производится последняя выплата доходов за Стрип. Это означает, что вы можете быть уверены в финальном доходе. Если на выигрыш претендуют несколько игроков с одинаковым количеством очков, выигрывает тот из них, у кого больше денег.

Вы можете также выиграть, как только наберете более 90 очков. Насколько нам известно, такого никогда еще не случилось. Однако нет ничего невозможного в Лас-Вегасе!

ПРАВИЛА ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ

В игре для двух игроков нельзя строить на полях F. Когда вы вытягиваете карточку, на которой обозначен лот F (т.е. F1, F2 и т.д.), вы не кладете туда фишку. Получите деньги за свои лоты, деньги и очки за казино, и отправьте карточку в сброс. Потом повторите фазу 1, пока вы не вытянете и не выполните карточку, на которой обозначен лот F.

Таким образом, казино и лоты могут принести прибыль несколько раз в течение одного хода. Вы продолжаете тянуть карточки и получать доход, пока не вытянете карточку, на которой обозначен лот A, B, C, D или E.

Copyright © 2010
James Earnest & Mike Selinker.
Lords of Vegas and Dust Dice
Dollars are trade-Marks of Mayfair
Games, Inc.
All rights reserved.

Mayfair Games, Inc.
www.mayfairgames.com



7



BAR



8

7



BAR

