

VEGAS SHOWDOWN^{1.0}

3 à 5 | 60 mm > avoir le plus de points de prestige

→ **préparation** | Chacun prend **20 \$** (blanc = 1, rouge = 5, vert = 25), **1 hotel-casino** et **4 pions** : (habitation et population placés sur tableau du casino aux places marquées, étoile sur case 0 piste de score | Sur plateau, **placer f.v. les slots, lounge et restaurant** (à 3 J., enlever 3 tuiles de chaque) | **Pour chaque format de tuiles rouges**, mélanger séparément les tuiles A et B et former une pile f.c avec les tuiles A au dessus. Poser les 3 piles à côté du plateau et placer une tuile Premier de chaque taille sur les 3 emplacements Premier du plateau de jeu (non marqués "4-5 players only" | Mélanger et former une pioche f.c des cartes événement |

Tour de jeu (6 phases)

① RÉDUIRE LE PRIX DES TUILES "PREMIER" (SAUF AU 1ER TOUR)

Décaler d'**1 cercle rouge** à gauche le marqueur d'enchères min.

—memo si le marqueur était au départ sur "3", défausser la tuile

② COMPLETER LES ESPACES "PREMIERS" VIDES

Pour chaque emplacement vide, **révéler une carte événement** : appliquer l'effet et poser une tuile du format désigné par le symbole sur la carte (tuile indique place du marqueur d'enchère min.)

③ REVENUS POUR CHAQUE JOUEUR

Equivalent à la place de son pion (revenu ou population) le plus bas

—memo l'argent reste visible

④ REALISER UNE ACTION (❖) PARI 3

❖ ENCHÉRIR

sur ou au delà du marqueur rouge (tuiles "premier"), sur case jaune (tuiles basiques), au delà d'un marqueur adverse

—memo possibilité de miser sur les carrés blancs (tuiles premier)

➡ si une **surenchère** est faite, le joueur de la précédente enchère reprend son pion et choisit l'une des 3 actions

➡ si **tuile gagnée** : placée sur le casino **en respectant les prérequis**

—memo la tuile gagnée peut être mise dans la réserve du joueur . Il peut poser à la place l'une des autres tuiles de sa réserve

—memo tuiles bleues reliées à l'entrée de l'hotel, tuiles jaunes à l'entrée du casino. tuiles vertes autorisées aux deux entrées

—memo night-club forcément adjacent au lounge ou fancy lounge

❖ RÉNOVER

Enlever de 0 à 2 tuiles de votre casino et en remettre de 0 à 2

—memo il n'est pas obligatoire d'enlever et remettre le même nombre de tuiles

—memo on peut remettre une tuile qu'on vient d'enlever

❖ PUBLICITÉ

Gagner 1 pt de prestige + poser éventuellement tuile de sa réserve

⑤ AJUSTEMENT DE LA RENOMMÉE, DES REVENUS, DE LA POPULATION

selon tuiles ajoutées ou enlevées du casino

⑥ TRANSMISSION DU JETON 1ER JOUEUR AU JOUEUR SUIVANT

Fin de partie immédiate et bonus de fin

Dès qu'un joueur a totalement rempli son casino

OU dès qu'un emplacement premier ne peut pas être complété car il n'y a plus de tuile du format requis par la carte événement.

+ 5 pts si **hotel complet**, + 5 pts si **casino complet**, + 3 points si **entrées casino et hotel connectées**, + 1 pt par **tranche de 10\$**, de 1 à 5 pts selon **classement population et revenus**, + 1 pt par **3/4 de diamant**, + 3pts par **diamant complet**

VEGAS SHOWDOWN^{1.0}

3 à 5 | 60 mm > avoir le plus de points de prestige

→ **préparation** | Chacun prend **20 \$** (blanc = 1, rouge = 5, vert = 25), **1 hotel-casino** et **4 pions** : (habitation et population placés sur tableau du casino aux places marquées, étoile sur case 0 piste de score | Sur plateau, **placer f.v. les slots, lounge et restaurant** (à 3 J., enlever 3 tuiles de chaque) | **Pour chaque format de tuiles rouges**, mélanger séparément les tuiles A et B et former une pile f.c avec les tuiles A au dessus. Poser les 3 piles à côté du plateau et placer une tuile Premier de chaque taille sur les 3 emplacements Premier du plateau de jeu (non marqués "4-5 players only" | Mélanger et former une pioche f.c des cartes événement |

Tour de jeu (6 phases)

① RÉDUIRE LE PRIX DES TUILES "PREMIER" (SAUF AU 1ER TOUR)

Décaler d'**1 cercle rouge** à gauche le marqueur d'enchères min.

—memo si le marqueur était au départ sur "3", défausser la tuile

② COMPLETER LES ESPACES "PREMIERS" VIDES

Pour chaque emplacement vide, **révéler une carte événement** : appliquer l'effet et poser une tuile du format désigné par le symbole sur la carte (tuile indique place du marqueur d'enchère min.)

③ REVENUS POUR CHAQUE JOUEUR

Equivalent à la place de son pion (revenu ou population) le plus bas

—memo l'argent reste visible

④ REALISER UNE ACTION (❖) PARI 3

❖ ENCHÉRIR

sur ou au delà du marqueur rouge (tuiles "premier"), sur case jaune (tuiles basiques), au delà d'un marqueur adverse

—memo possibilité de miser sur les carrés blancs (tuiles premier)

➡ si une **surenchère** est faite, le joueur de la précédente enchère reprend son pion et choisit l'une des 3 actions

➡ si **tuile gagnée** : placée sur le casino **en respectant les prérequis**

—memo la tuile gagnée peut être mise dans la réserve du joueur . Il peut poser à la place l'une des autres tuiles de sa réserve

—memo tuiles bleues reliées à l'entrée de l'hotel, tuiles jaunes à l'entrée du casino. tuiles vertes autorisées aux deux entrées

—memo night-club forcément adjacent au lounge ou fancy lounge

❖ RÉNOVER

Enlever de 0 à 2 tuiles de votre casino et en remettre de 0 à 2

—memo il n'est pas obligatoire d'enlever et remettre le même nombre de tuiles

—memo on peut remettre une tuile qu'on vient d'enlever

❖ PUBLICITÉ

Gagner 1 pt de prestige + poser éventuellement tuile de sa réserve

⑤ AJUSTEMENT DE LA RENOMMÉE, DES REVENUS, DE LA POPULATION

selon tuiles ajoutées ou enlevées du casino

⑥ TRANSMISSION DU JETON 1ER JOUEUR AU JOUEUR SUIVANT

Fin de partie immédiate et bonus de fin

Dès qu'un joueur a totalement rempli son casino

OU dès qu'un emplacement premier ne peut pas être complété car il n'y a plus de tuile du format requis par la carte événement.

+ 5 pts si **hotel complet**, + 5 pts si **casino complet**, + 3 points si **entrées casino et hotel connectées**, + 1 pt par **tranche de 10\$**, de 1 à 5 pts selon **classement population et revenus**, + 1 pt par **3/4 de diamant**, + 3pts par **diamant complet**