



RÈGLES
DU CASINO

LAS VEGAN

Un jeu de Baptiste Laurent, Corentin Lebrat et Ludovic Maublanc.
Pour 2 à 5 . À partir de 10 ans, pour des parties de 30 minutes.

Bienvenue au casino Las Vegan ! Entrez et installez-vous sur une machine à choux. Dans ce jeu de cartes, remportez les bons plis et surtout, ne perdez pas tous vos choux !

MATÉRIEL :

40 cartes numérotées de 0 à 9

(en 4 couleurs)



12 cartes MACHINE À CHOUX



1 carte

MACHINE À CHOUX DORÉE



4 jetons CASINO recto verso
(-2/+1, -2/-1, 0/+1 et -3/-1)



1 jeton CASINO DORÉ
recto verso (-4/-3)



75 CHOUX



1 règle du jeu

MISE EN PLACE : distribuez 15 CHOUX à chaque personne. Les CHOUX restants constituent la réserve commune. Placez la carte MACHINE À CHOUX DORÉE sur un côté de la table. Elle y restera toute la partie. Mélangez les autres cartes MACHINE À CHOUX et faites une pioche face cachée à côté de la carte MACHINE À CHOUX DORÉE. Piochez les 3 premières cartes MACHINE À CHOUX et placez-les en dessous de la carte MACHINE À CHOUX DORÉE. Sortez tous les jetons CASINO de la boîte et mettez-les de côté pour le moment.



BUT DU JEU : une partie de Las Vegan dure entre une et quatre manches. À la fin de la partie, la ou les personnes possédant le plus de CHOUX l'emporte(nt).

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE : LAS VEGAN est un jeu de plis. Une personne commence un pli en jouant une carte de sa main. Puis, dans le sens horaire, les autres personnes doivent jouer une carte de la même couleur. Si elles n'ont pas de carte de cette couleur, elles peuvent jouer n'importe quelle carte de leur main.

Remarque : si vous avez en main une carte de la couleur demandée, vous êtes obligé.e de la jouer.

La dernière personne à être allée au casino lance la première manche en jetant les jetons CASINO en l'air puis les place, en gardant la face sur laquelle ils sont tombés, à côté des cartes MACHINE À CHOUX. Elle distribue toutes les cartes et entame le premier pli de la manche.

Remarque : à 3 🎰, la dernière carte n'est pas distribuée mais est mise de côté face cachée.

QUI REMPORTE LE PLI ? La personne qui a joué la carte de valeur la plus haute dans la couleur demandée OU la dernière personne à avoir joué un "0" d'une autre couleur que celle demandée.

EXEMPLE 1 :



Ludo démarre le pli avec un "2" violet. Le pli est remporté par Baptiste qui a joué la carte de valeur la plus haute ("9") dans la couleur demandée (violet).

EXEMPLE 2 :



Ludo démarre le pli avec un "4" rouge. Fanny joue un "0" violet et Baptiste un "0" vert. Comme Baptiste a joué le dernier "0" d'une couleur différente, c'est lui qui remporte le pli.

Quand vous gagnez un pli : regroupez les cartes le constituant et placez-les devant vous face cachée. Posez vos plis de manière à en voir facilement le nombre. Puis c'est à vous de commencer un nouveau pli.

Remarque : à aucun moment, pendant la partie, vous n'avez le droit de regarder les cartes présentes dans les plis déjà gagnés.



LES CARTES "7" : quand vous gagnez un pli contenant un "7", vous devez placer un jeton CASINO sur une des cartes MACHINE À CHOUX en respectant les règles suivantes :

- La carte MACHINE À CHOUX DORÉE ne peut recevoir que le jeton CASINO DORÉ. Mais vous avez le choix de le placer à gauche (MIN) ou à droite (MAX).
- Chaque carte MACHINE À CHOUX ne peut recevoir qu'un seul jeton CASINO.
- Une fois placé, un jeton CASINO ne peut pas être déplacé.

Si vous avez gagné un pli contenant plusieurs "7", placez autant de jetons CASINO que de "7" remportés.

FIN D'UNE MANCHE : quand toutes les cartes ont été jouées, la manche est finie. Chaque carte MACHINE À CHOUX fait gagner ou perdre des CHOUX en fonction des plis gagnés.



Gagnez ou perdez autant de CHOUX que la valeur du jeton CASINO pour chaque groupe de 3 cartes de cette couleur dans vos plis.



Gagnez ou perdez autant de CHOUX que la valeur du jeton CASINO pour chaque carte de cette valeur dans vos plis.



Si le jeton CASINO DORÉ est placé à gauche de la carte MACHINE À CHOUX DORÉE, perdez autant de CHOUX que la valeur du jeton CASINO DORÉ si vous êtes une des personnes à avoir gagné le MOINS de plis lors de la manche. S'il est placé à droite, perdez autant de CHOUX que la valeur du jeton CASINO DORÉ si vous êtes une des personnes à avoir gagné le PLUS de plis lors de la manche.

Remarque : en cas d'égalité sur le nombre de plis, toutes les personnes concernées perdent des choux.

Les personnes perdant des **CHOUX** doivent les défausser dans la réserve commune. Les personnes qui en ont gagné se servent dans cette réserve commune.

Remarque : dans une partie à 3 🎲, il est possible qu'une carte **MACHINE À CHOUX** n'ait pas de jeton **CASINO**. Dans ce cas, elle n'est pas comptabilisée.

EXEMPLE :



Dans cette manche, Ludo a gagné 3 plis mais il n'est pas celui qui en a gagné le plus. Par contre il perd 4 **CHOUX** : -2 pour ses deux "4", -3 pour ses cartes bleues et +1 pour son "3".

Les 3 cartes **MACHINE À CHOUX** sont défaussées et remplacées par 3 nouvelles, puis la personne ayant remporté le dernier pli commence la nouvelle manche en jetant les jetons **CASINO** en l'air et en posant une carte de sa main.

FIN DE PARTIE : la partie s'arrête à la fin de la 4^{ème} manche **OU** dès qu'une ou plusieurs personnes ont perdu tous leurs **CHOUX**. La personne ayant conservé le plus de **CHOUX** remporte la partie. En cas d'égalité, celles et ceux qui ont le plus de **CHOUX** se partagent la victoire.

JEU À 2

Vous pouvez vous affronter à deux dans une partie où la **BANQUE** joue contre vous. Elle possède un nombre de **CHOUX** illimité. La partie se déroule comme une partie à plus de 2 , à l'exception des points suivants :

MISE EN PLACE : distribuez 12 cartes à chacun.e. Faites une pioche avec le reste des cartes, face cachée. Piochez-en 3 que vous placez face visible à côté de la pioche. Ce sont les cartes de la **BANQUE**. Mettez en place les cartes **MACHINES À CHOUX** et jetez les jetons **CASINO**. Placez-les dans l'ordre croissant à côté des cartes **MACHINE À CHOUX**.



MANCHE : la personne qui a entamé un pli termine en jouant pour la **BANQUE** :

- Si la **BANQUE** possède au moins une carte face visible de la couleur demandée, elle en joue une de son choix.
- Si la **BANQUE** n'en possède pas, elle joue la carte de son choix ou la première de la pioche.

Si une carte visible de la **BANQUE** a été jouée, remplacez-la par une carte de la pioche, de manière à ce qu'il y ait toujours 3 cartes face visible.

EXEMPLE :



Ludo démarre le pli avec un "8" vert. Fanny joue un "1" vert. Ludo joue pour la **BANQUE**. Comme il n'y a pas de carte verte face visible, Ludo peut jouer la carte de son choix parmi les cartes face visible ou la première carte de la pioche. Il choisit de jouer le "7" bleu. Ludo gagne le pli. Il pioche une nouvelle carte pour remplacer le "7" bleu.

Quand la **BANQUE** gagne un pli, elle commence le pli suivant en jouant la première carte de la pioche. Puis les deux personnes sélectionnent et révèlent simultanément une carte de leur main au lieu de jouer normalement.

Remarque : dans le cas où les 2 personnes jouent un "0" d'une autre couleur, c'est la **BANQUE** qui remporte le pli.

LES CARTES "7" : quand la **BANQUE** gagne un pli contenant un "7" elle prend le premier jeton **CASINO** disponible (de gauche à droite) et le place sur la première carte **MACHINE À CHOUX** disponible (de gauche à droite). Si la **BANQUE** doit placer le jeton **CASINO DORÉ**, elle le place **OBLIGATOIREMENT** à gauche de la carte **MACHINE À CHOUX DORÉE (MIN)**.

Remarque : quand une personne gagne un pli contenant un "7", elle place les jetons **CASINO** normalement.

FIN DE LA PARTIE : quand la partie s'arrête, à la fin de la 4^{ème} manche ou lorsqu'une personne n'a plus de **CHOU**, la personne ayant le plus de **CHOU** remporte la partie. En cas d'égalité, c'est un match nul. Si les deux **AS** finissent la partie avec 0 **CHOU**, alors la **BANQUE** remporte la partie.

REMERCIEMENTS : les auteurs remercient Christine Alcouffe pour avoir essuyé les plâtres, Simon Caruso et l'équipe de KYF pour leur écoute et leur travail qui sublime le jeu. Sans oublier Antoine "Title" Bauza le bien nommé.

Simon remercie les auteurs et les KYF pour leur enthousiasme et leur immense confiance, et Émilie et Billie pour tout le reste.

LAS VEGAN est un jeu de Baptiste Laurent, Corentin Lebrat et Ludovic Maublanc, illustré par Simon Caruso, édité par KYF édition et distribué par Asmodee.

Mise en page et graphisme : Simon Caruso.

MARS 2022 – KYF EDITION

