



## CONCEPTO DEL JUEGO Y OBJETIVO

Meteos en el papel de unos aficionados al juego que quieren poner a prueba su suerte en el reluciente mundo de Las Vegas. Podréis visitar seis casinos, cada uno representado por un número de dado diferente. La cantidad de dinero que podréis ganar también suele variar bastante entre casinos.

Las mismas preguntas surgen tras cada ronda: ¿Dónde debería colocar mis dados para conseguir una mayoría? ¿En qué casinos están apostando los demás? ¿Y dónde podría arrebatárselo a alguien un buen pellizco de dinero y meterlo en mi propio bolsillo?

**El ganador será el jugador que tenga más dinero después de 3 rondas.**



## COMPONENTES DEL JUEGO

- |                                                    |                             |
|----------------------------------------------------|-----------------------------|
| • 36 dados (6 de cada color)                       | • 48 billetes               |
| • 6 dados grandes («Biggies»)<br>(1 de cada color) | 4 x 10.000      4 x 20.000  |
| • 6 casinos (con valores de dado del 1 al 6)       | 5 x 30.000      5 x 40.000  |
| • 1 máquina tragaperras (variante)                 | 6 x 50.000      6 x 60.000  |
|                                                    | 6 x 70.000      4 x 80.000  |
|                                                    | 4 x 90.000      4 x 100.000 |



## PREPARACIÓN DEL JUEGO

**Colocad los 6 casinos** en el centro de la mesa en orden ascendente según su valor de dados (del 1 al 6).

**Barajad los billetes** y ponedlos bocabajo en un montón. Aprovisionad los casinos de billetes, uno tras otro. Para hacer esto, revelad **2 billetes del montón por casino**. Colocad los billetes de manera que el valor de todos sea claramente visible.

**Coged cada uno** los 6 dados y el «Biggy» del color de vuestra elección.



## CÓMO JUGAR

El juego se desarrolla a lo largo de 3 rondas, cada una compuesta por aproximadamente 4-5 tiradas de dado. Empieza la partida **la persona más afortunada**, después de lo cual se sigue jugando en el sentido de las agujas del reloj.

Cuando sea tu turno, deberás tirar *todos* los dados tuyos que sigan disponibles (al comienzo de una ronda serán 7, luego serán cada vez menos). Entonces tendrás que elegir *exactamente uno* de los números que has sacado y *luego* tendrás que colocar ***todos*** los dados con ese número *sobre* el casino correspondiente. No importa si ya hay dados allí ni quién los haya puesto.

A continuación, el siguiente jugador coloca sus dados, y así hasta que *todos* hayáis colocado vuestros dados.



**Ejemplo:** A **Alberto** todavía le quedan 5 dados. Los tira y saca cuatro 3 y un 5. Decide quedarse con los cuatro 3 y los coloca sobre el casino con  (¡tiene que quedarse con todos los 3, no solo con algunos!). En su próximo turno, **Alberto** tendrá que tirar su último dado y colocarlo donde corresponda.



Si no te quedan dados, tan solo observa durante el resto de la ronda. (Esto quiere decir que al final de una ronda es posible que solo haya un jugador tirando y colocando dados, incluso varias veces seguidas.)

Cuando el último jugador haya colocado su último dado en un casino, se evaluarán los casinos (¡el «**Biggy**» siempre cuenta como 2 dados!).

Primero, comprobad *cada casino* para ver si dos o más jugadores han colocado *el mismo número de dados* en ellos. Cuando esto ocurra, los jugadores implicados devuelven los dados correspondientes a su reserva.

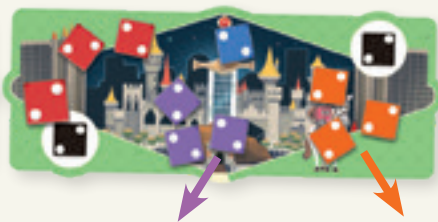
**Ejemplo 1:** **Ana** y **Carla** han colocado 2 dados cada una en el casino , y **Felipe** y **Dani** han colocado uno cada uno. Todos recuperan sus dados.

**Ejemplo 2:** **Ana** ha colocado 3 dados en el casino  (uno de ellos es su «**Biggy**»); **Felipe** y **Carla** han colocado 3 cada uno y **Dani** ha colocado 1. **Felipe** y **Carla** recuperan ambos sus 3 dados. **Ana** puede conservar sus 3 dados, ya que el «**Biggy**» cuenta como dos dados.

**Ejemplo 1:**



**Ejemplo 2:**



Luego, puntuad los casinos por orden. Si tienes la *mayor cantidad de dados* en un casino, los vuelves a recuperar para tu reserva y recibes el billete de mayor valor de ese casino. El jugador que tenga el segundo mayor número de dados se lleva el billete restante.

Si no hay suficientes billetes para todos, los últimos jugadores se van con las manos vacías; recuperarán sus dados sin llevarse nada de dinero. Si, después del reparto, todavía quedan billetes junto al casino, estos se devuelven a la caja.

Puntuad los demás casinos de la misma manera.

Cada jugador puede colocar el dinero que haya ganado bocabajo frente a ellos.

**Ejemplo 1:** *Ana* obtiene el billete de 80.000\$ y *Dani* el de 30.000\$.

**Ejemplo 2:** *Felipe* obtiene un billete de 40.000\$. El otro vuelve a la caja.

**Ejemplo 3:** *Carla* obtiene el billete de 70.000\$ y *Felipe* el de 20.000\$. *Dani* se va con las manos vacías.



### La siguiente ronda

Los 6 casinos vuelven a aprovisionarse con 2 billetes cada uno. El jugador a la izquierda del anterior jugador inicial empieza la siguiente ronda y tira sus 7 dados, etc.

### FIN DE LA PARTIDA

La partida terminará después de la tercera ronda y todo el mundo tendrá que contar su dinero. Gana el jugador que más dinero tenga. En caso de empate, gana el jugador que tenga más billetes. Si vuelve a haber empate, los jugadores comparten la victoria.



## VARIANTE: PARA 2 A 4 JUGADORES

Se aplican todas las reglas anteriores, pero con las siguientes excepciones:

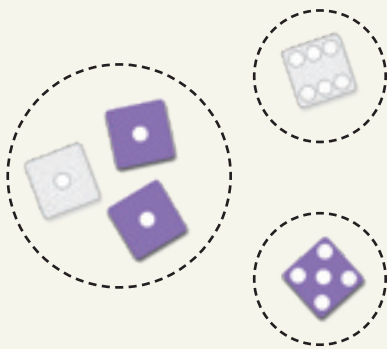
Al comienzo de cada ronda, todos reciben dados de un color neutral que no participe, además de sus propios dados:

- con 2 jugadores, cada uno recibe 3 dados neutrales (10 dados en total cada uno)
- con 3 jugadores, cada uno recibe 2 dados neutrales (9 dados en total cada uno)
- con 4 jugadores, cada uno recibe 1 dado neutral (8 dados en total cada uno)

Tirad siempre todos los dados (los propios y los neutrales) y colocadlos como si fueran vuestros.

**Ejemplo:** *Carla* saca dos 1 de sus propios dados y uno neutral, un 6 neutral y un 5 propio. En este caso, podrá colocar los tres 1, su propio 5 o el 6 neutral.

Los dados neutrales se evalúan al final de una ronda como si perteneciesen a un jugador adicional imaginario. El dinero que ganen irá a parar a la caja.



**Ejemplo 1:** El billete de 80.000\$ se lo lleva el color neutral (se descarta); *Felipe* obtiene el billete de 30.000\$.

**Ejemplo 2:** *Carla* obtiene el billete de 70.000\$ y el color neutral obtiene el de 40.000\$ (que se descarta a la caja); *Ana* no se lleva nada.

**Ejemplo 1:**



**Ejemplo 2:**



## VARIANTE: LA MÁQUINA TRAGAPERRAS

(apta para 5 y 6 jugadores)

La máquina se dispone como un séptimo casino y se aprovisiona con 2 billetes. Se aplican las mismas reglas que con los demás casinos, pero con tres excepciones:

1. No se requiere un número específico para la máquina tragaperras, se puede colocar cualquier número del 1 al 6.
2. Se siguen colocando *todos* los dados de un mismo valor, aunque este valor *no* puede hallarse ya sobre la máquina tragaperras.

Al final de la ronda, la máquina tragaperras se gestiona como cualquier otro casino. En este caso también puede obtenerse un máximo de un billete por jugador. Se suma el número de dados de cada jugador, independientemente del valor de los mismos. El jugador que haya colocado el mayor número de dados recibe el billete más valioso, etc. Los billetes que no consiga nadie se devuelven a la caja, como de costumbre.

3. Si hay varios jugadores que hayan puesto el mayor número de dados sobre la máquina tragaperras, no hay ningún empate, sino que gana el jugador cuyos dados sumen un valor más alto. Si la suma también es la misma, gana el jugador con el dado de valor más alto.

**Ejemplo:** *Dani* coloca tres 3 sobre la máquina tragaperras. Nadie más puede poner más treses, ¡ni siquiera **Dani**! *Ana* coloca dos 6 y *Carla* coloca dos 4. En una ronda posterior, *Carla* coloca un 1 sobre la carta. Durante el recuento, *Carla* puede elegir billete primero, ya que, aunque sus tres dados sumen lo mismo que los tres 3 de *Dani* (9), *Carla* ha colocado el dado de mayor valor (4).



**Diseño del juego:** Rüdiger Dorn  
**Ilustraciones:** Glen Brogan  
**Dirección artística:** Sam Dawson  
**Redacción:** André Maack

© 2012/2026  
Ravensburger Verlag GmbH  
Postfach 24 60  
D-88194 Ravensburg  
[ravensburger.com/service](http://ravensburger.com/service)

