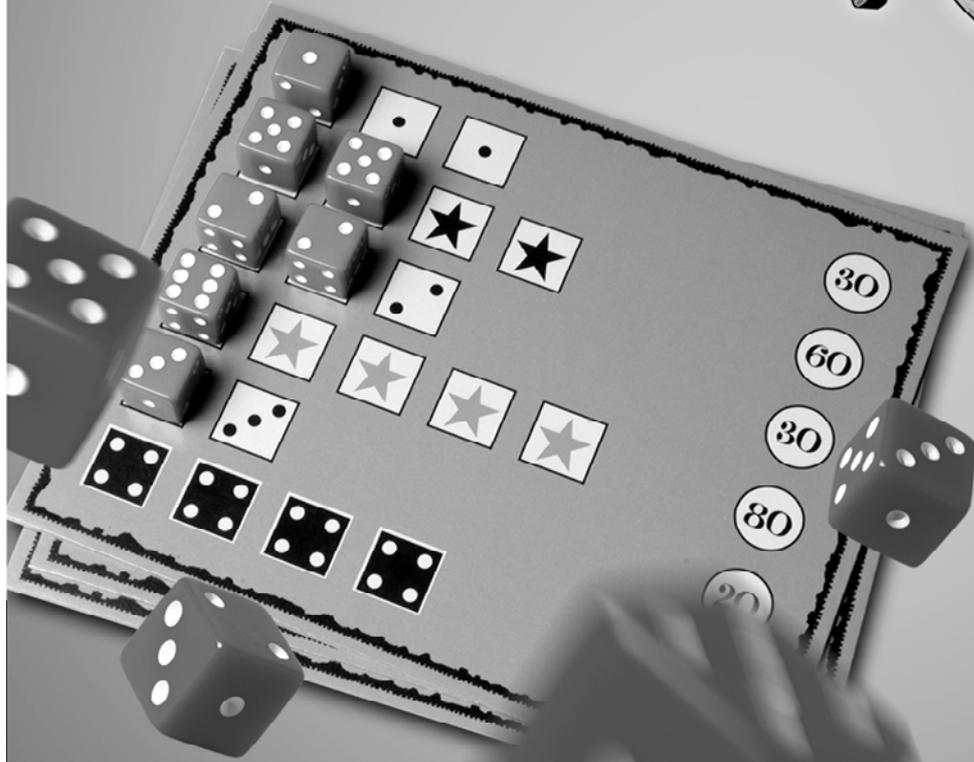


ROYAL CASINO



Ravensburger

ROYAL CASINO



Pour 2 à 6 joueurs de 8 à 99 ans
Licence : Big Monster Toys
Design : Walter Pepperle, DE Ravensburger
No. 26 440 7

Faites vos jeux ! Sur les 16 tableaux, il y a beaucoup de points à gagner.
Mais seul le dernier à placer un dé dans une rangée les obtient.

Contenu :

8 tableaux à deux faces
70 jetons de points
(25 jetons de 10 points, 45 jetons de 50 points)
30 dés
1 gobelet à dés
Les règles du jeu

But du jeu :

Le premier à atteindre 500 points (dans la partie de 2 à 4 joueurs) ou
400 points (dans la partie à 5 ou 6 joueurs) gagne la partie.

Les préparatifs :

Formez une pile avec les **8 tableaux**, dans un ordre quelconque, et
placez-la au milieu de la table.

*Remarque: si vous jouez à ce jeu pour la première fois, nous vous
recommandons de placer sur le dessus de la pile le tableau avec le point
dans le coin en bas à gauche.*

Distribuez **tous les dés** de manière égale entre les joueurs. Dans la
partie à 4, il reste deux dés que vous remettez dans la boîte.

Placez le stock de **jetons de points** au milieu de la table, rassemblés par
valeur. Au début de la partie, chaque joueur reçoit 3 jetons de 10 points
et 1 jeton de 50 points qu'il pose devant lui sur la table, face visible.

Déroulement de la partie :

Le joueur le plus jeune commence. Ensuite, on joue à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour reçoit le gobelet à dés et joue en respectant les phases suivantes :

1. Lancer les dés
2. Placer des dés
3. Relancer les dés ou s'arrêter

1. Lancer les dés

Le joueur prend 5 de ses dés et les lance tous simultanément.

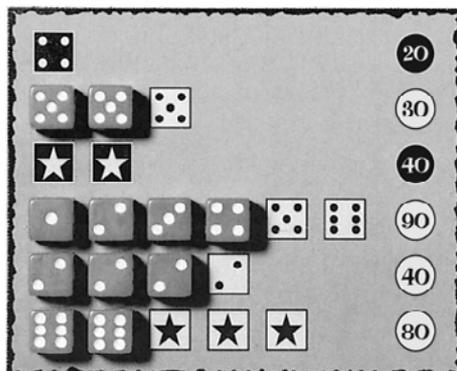
- Si un joueur a plus de 5 dés devant lui sur la table, il les met de côté en réserve de manière bien visible : il ne les utilise pas pendant ce tour-là.
- Si au cours de cette manche-là, il ne dispose plus de 5 dés, il lance à chaque fois tous les dés qui lui restent.
- Si à un moment donné, un joueur n'a plus de dés, il ne joue plus jusqu'à la fin de la manche et son tour est simplement sauté.

2. Placer des dés

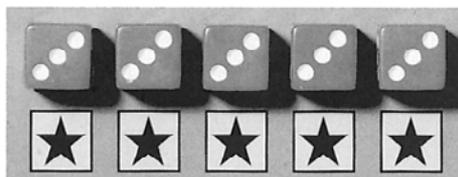
Ensuite, le joueur doit placer un dé sur le tableau qui se trouve en haut de la pile, si c'est possible. Il peut aussi en placer plusieurs, mais ce n'est pas obligatoire.

Un dé peut être placé sur le tableau selon les règles suivantes :

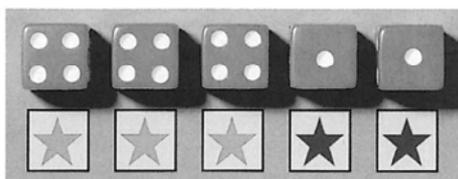
- Chaque tableau comporte six rangées qui se composent à chaque fois d'une ou plusieurs cases. On peut placer un seul dé sur une même case ? pour cela, il doit indiquer le même numéro que cette case.
- Dans chaque rangée, on commence par placer un dé sur la première case tout à gauche, puis sur la case à droite de celle-ci, et ainsi de suite.



- Dans une rangée avec des étoiles noires ou jaunes, on peut au départ placer un dé quelconque sur la case de gauche. Ensuite, tous les autres dés qu'on place dans cette rangée doivent indiquer le même numéro que ce premier dé.



- Dans une rangée avec des étoiles de deux couleurs (vert/rouge), les trois premiers dés doivent indiquer le même numéro et les deux derniers dés doivent aussi indiquer un nombre identique. Mais les deux groupes de dés doivent indiquer des numéros différents.



Les dés placés sur le tableau y restent jusqu'à la fin de la manche.

3. Relancer les dés ou s'arrêter

Après avoir lancé une première fois les dés, un joueur peut décider s'il veut continuer à jouer ou arrêter son tour.

- S'il continue à jouer, il relance tous les dés de ce tour qu'il n'a pas encore placés sur le tableau (toujours sans les dés qu'il a mis de côté au début de son tour !). Le joueur **doit** de nouveau placer **un** dé sur le tableau, et il **peut** en placer encore **plusieurs**.

Et maintenant, il décide de nouveau s'il veut continuer à jouer ou s'arrêter, et ainsi de suite. Au total, il peut donc lancer les dés jusqu'à cinq fois par tour, en plaçant sur le plateau au moins un dé par lancement.

- Si un joueur veut s'arrêter (ce qui est souvent raisonnable pour des raisons tactiques), il ajoute à ses réserves tous les dés qu'il n'a pas placés sur le tableau. De cette manière, il peut les utiliser au tour suivant.

Aucun dé à placer

Si le joueur n'a obtenu **aucun dé qu'il soit possible de placer**, son tour se termine immédiatement. Dans ce cas aussi, il ajoute à ses réserves tous les dés qu'il n'a pas placés sur le tableau.

Dernier dé d'une rangée

Si un joueur place un dé sur la dernière (ou seule) case d'une rangée, les règles suivantes s'appliquent – que ce soit lui qui ait placé les autres dés de cette rangée ou non :



S'il s'agit d'une rangée jaune, c'est-à-dire positive, le joueur reçoit le nombre de points indiqué dans le cercle derrière la rangée et prend les jetons correspondants au milieu de la table.



S'il s'agit d'une rangée noire, c'est-à-dire négative, le joueur paie le nombre de points indiqué dans le cercle derrière la rangée en restituant les jetons correspondants au stock placé au milieu de la table.

Résumé des actions volontaires et obligatoires d'un tour en quelques mots :

Le joueur dont c'est le tour, ...

- **doit** lancer les dés une fois – 5 dés, si c'est possible ;
- **doit** placer un dé sur le tableau, si c'est possible (sinon, son tour se termine) ;
- **peut** placer plusieurs dés sur le tableau ;
- **peut** lancer les dés plusieurs fois (mais dans ce cas-là, il doit placer sur le tableau au moins un dé par lancement ou terminer son tour, si ce n'est pas possible).

Fin d'une manche

La manche se termine lorsqu'un joueur place un dé sur la dernière case libre d'un tableau et que les points correspondants sont payés.

- On retire les dés du tableau, puis on les redistribue de manière à ce que chaque joueur ait de nouveau le même nombre de dés (en comptant ceux qui se trouvent encore devant lui sur la table).

- On découvre un nouveau tableau soit en plaçant le tableau déjà utilisé en dessous de la pile soit en le retournant.
- Le voisin de gauche du joueur qui a placé le dernier dé sur le tableau précédent commence la manche suivante.
- Naturellement, chaque joueur garde les jetons qu'il a déjà gagnés.

Fin de la partie :

La partie comporte plusieurs manches et se termine,

- dans la partie de deux à quatre joueurs, lorsqu'à la fin d'une manche un joueur au moins a 500 points ou plus.
- dans la partie de cinq à six joueurs, lorsqu'à la fin d'une manche un joueur au moins a 400 points ou plus.

Le joueur qui a le plus de points a gagné la partie.

Réponses aux questions fréquemment posées :

- On peut toujours changer des jetons.
- Si un joueur doit restituer plus de points qu'il n'en possède, il paie tout ce qu'il a et continue à jouer avec 0 points.
- S'il y a plusieurs rangées avec des étoiles sur un tableau (quelle qu'en soit la couleur), celles-ci sont considérées séparément. Par exemple, on ne doit pas nécessairement placer le même numéro sur deux rangées avec des étoiles noires. Et un dé sur une étoile verte ou rouge ne doit pas nécessairement se distinguer d'un dé placé sur une étoile jaune ou noire.
- À chaque tour, un joueur peut placer jusqu'à 5 dés sur le tableau (sur une ou plusieurs rangées). Pour cette raison, il est possible qu'en un seul tour il complète plusieurs rangées et reçoive tous les points correspondants (ou doive les payer).
- Lors d'un lancement, on ne peut pas stocker des dés de manière provisoire, c'est-à-dire ne pas les placer sur le tableau ni les relancer de nouveau. Si un joueur veut continuer à jouer, il doit utiliser tous les dés restants (de ce tour !).
- Si un joueur termine une manche, son propre tour se termine également.