

LORDS OF VEGAS: Les Règles

Un jeu pour 2 à 4 joueurs de James Ernest & Mike Selinker

Las Vegas, 1941. Devant vous s'étire la route 91, bientôt connue comme The Strip de Las Vegas. Dans ce paysage de désert vous voyez les futurs hôtels et casinos les plus fabuleux du monde. Pendant les décennies à venir, vous et vos concurrents vont construire The Strip de Las Vegas, luttant pour devenir les nouveaux seigneurs de Vegas.

RESUME

Dans *Lords of Vegas*, vous êtes un promoteur de Las Vegas et un patron de casino. Vous construisez des casinos, échangez des propriétés, jouez dans les casinos des autres et améliorez les casinos que vous contrôlez. Vous êtes payés en points de victoire (PV) et en argent pour contrôler les meilleurs casinos et à la fin, le joueur avec le plus de PV gagne.

BUT DU JEU

Vous gagnez la partie en accumulant le plus de PV. Vous gagnez des PV quand les couleurs de vos casinos sont piochées. Plus vos casinos seront importants plus vous recevrez de PV. Les casinos rapportent également de l'argent que vous dépenserez pour gérer vos propriétés. Votre stratégie de base est de construire et contrôler les plus grands et les meilleurs casinos.

COMPOSANTS

Le plateau : Le plateau représente une portion du Boulevard de Las Vegas ("The strip"). Chaque carré sur le plateau commençant sans propriétaire est appelé un "lot". Vous possédez chaque lot qui contient 1 de vos marqueurs propriétés. Vous détenez également chaque lot qui contient une tuile avec 1 de vos dés. Le plateau a aussi une piste de scores, une case pari et un espace pour les cartes jouées.

Tuiles Casino : Ces tuiles carrées représentent des casinos individuels ou des sections de grands casinos. Il y a 9 tuiles dans chacune des 5 Couleurs (bleu, marron, jaune, violet et gris). Les couleurs des casinos NE correspondent PAS aux couleurs des joueurs. Lorsque 2 ou plusieurs tuiles de la même couleur forment un groupe contigu, elles sont considérées comme un casino qui ne peut pas être subdivisé. Chaque tuile ne peut contenir que 1 dé de joueur.



Jetons de score : Votre jeton de score commence sur la case 0 de la piste de scores et indique votre score quand vous recevez des PV. Notez que la piste de scores possède des sauts de numéros qui rendent plus difficile l'acquisition de PV aux niveaux supérieurs.

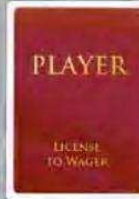


Argent : Toutes les valeurs de ce jeu sont décrites en dollars (1\$, 5\$, 10\$) mais représentent des millions de dollars (1M\$, 5M\$, 10M\$).

Cartes propriétés : Il y a 49 cartes propriétés dans le jeu. Chaque carte correspond à une case sur le plateau. Une de ces cartes (*End of Game*) est celle qui déterminera la fin de la partie.



Carte Player : Cette carte désigne le joueur dont c'est le tour.



Carte House : Cette carte est donnée à la banque quand un joueur parie et montre les lancés gagnants.

Cartes Action : Chacune de ces 4 cartes résume les actions que vous pouvez effectuer pendant votre tour.



LE PLATEAU



Dés des joueurs : Chaque joueur a 12 dés qui représentent son influence dans les casinos.

Les 4 couleurs des joueurs sont bleu, vert, rouge et jaune. Quand vous possédez une tuile, vous l'indiquez avec un dé. La valeur sur le dé indique combien d'influence vous avez dans cette case. Le dé avec la plus grande valeur dans le casino désigne le patron de ce casino.



Marqueurs de joueur : Chaque joueur a 10 marqueurs. Ils sont utilisés pour indiquer les propriétés des cases. Quand vous possédez une case sur le plateau, placez un marqueur sur celui-ci jusqu'à ce que vous y construisiez un casino ou jusqu'à vous échangiez ou vendiez cette case à un autre joueur.



7



BAR



1

7



BAR



7



BAR



7



BAR



MISE EN PLACE

Chaque joueur prend une carte action et le jeton de casino, les marqueurs de propriété et les dés d'une couleur.

Choisissez un joueur pour être le banquier.

Mettez le jeton de casino de chaque joueur sur le "0" de la piste de scores.

Retirez la carte "End of Game" des cartes propriétés et mélangez les cartes restantes. Donnez 2 cartes à chaque joueur.

- ☑ Mettez un de vos marqueurs propriétés sur chacun des lots (cases) indiqués par vos 2 cartes.
- ☑ Vous recevez de la banque la somme en \$ indiquée sur vos cartes. Par exemple, si vos 2 cartes ont des valeurs de 4\$ et 7\$, vous commencez avec 11\$. Ces valeurs ne sont utilisées qu'à la mise en place.

- ☑ Défaussez vos 2 cartes en les plaçant sur la case défausse de la couleur correspondante sur le bord du plateau. Il est important de voir le nombre de cartes de chaque couleur défaussée, arrangez ainsi les cartes afin qu'on puisse facilement compter le nombre de cartes présente dans chaque couleur. Il y a 9 cartes par couleur et 3 cartes "Pay The Strip".



Insérez la carte *End of Game* dans le paquet de cartes en suivant les instructions suivantes. Divisez le paquet de cartes en 4 piles à peu près égales et placez la carte *End of Game* au sommet de la 4^{ème} pile. Placez ensuite les 3 autres piles sur le dessus, placez le paquet à côté du plateau et vous êtes prêt à commencer.

1ère pile

2ème pile

3ème pile

Carte End of Game

4ème pile

QUI POSSEDE QUOI

Un **lot** est une case qui ne contient aucune tuile. Lorsque vous jouez la carte correspondant à un lot, vous placez 1 marqueur propriété sur ce lot, vous le **possédez**.

Lorsque vous payez le coût de construction d'un lot que vous possédez, vous placez une tuile et 1 de vos dés sur lui, le lot devient un casino ou une partie d'un casino existant. Vous **possédez** ce dé qui représente une partie de votre influence dans ce casino.

Un **casino** est un groupe de 1 ou plusieurs tuiles adjacentes de la même couleur, chaque tuile doit avoir au moins 1 coté adjacent à une autre tuile. Ces tuiles doivent être traitées comme un grand casino qui ne peut pas être subdivisé.

Le **patron** d'un casino est le joueur qui possède le dé de plus grande valeur dans ce casino.

PRISE DES TOURS

Au début de la partie, chaque joueur lance 2 dés. Celui qui obtient le plus grand résultat reçoit la carte player et commence le premier tour. Chaque tour représente environ une année d'activité au cours de laquelle certains joueurs et compagnies vont prospérer. Quand le tour d'un joueur se termine, le prochain joueur à sa gauche prend la carte player et commence un tour. Cela continue jusqu'à ce que la carte "End of Game" soit piochée.

A CHAQUE TOUR

Votre tour a 2 étapes: "Pioche" et "Actions".

ETAPE 1 : PIOCHE

Pour commencer votre tour, piochez une nouvelle carte. Ensuite, prenez possession du lot indiqué sur votre carte. Enfin tous les lots possédés rapportent de l'argent et les casinos spécifiés par la carte rapportent de l'argent et des PV.

PRISE DE POSSESSION DU LOT

Si le lot indiqué sur votre carte est vide, placez 1 marqueur de propriété sur le lot, il vous appartient. S'il y a une tuile sur ce lot (à cause d'une "Extension", voir page 3), remplacez le dé sur la case par un de vos dés de la même valeur. Si la tuile n'a pas de dé, placez un dé avec la valeur imprimée sur la carte.

LES LOTS POSSEDES PAYENT

Chaque lot avec un marqueur (c'est-à-dire un lot possédé) doit payer 1\$ à ce joueur, peu importe la carte piochée.

LES CASINOS PAYENT

A chaque tour, la société de développement indiquée par la carte piochée verse de l'argent et des PV.

La plupart des cartes indiquent un paiement par tous les casinos correspondants à une couleur unique sauf 4 cartes (incluant la carte End of Game) "Pay The Strip".

Paiement basé sur une couleur : Lorsqu'une carte avec une seule couleur est piochée, les casinos de cette couleur rapportent des PV et de l'argent sur tout le plateau

Pay The Strip : Quand 1 des 4 cartes Pay The Strip est piochée, chaque casino avec au moins 1 bord adjacent à The Strip (la grand artère éclairée qui traverse le plateau) rapporte de l'argent au lieu d'un paiement basé sur une couleur unique.

Argent payé

Lorsqu'un casino verse de l'argent, vous êtes payé 1\$ pour chaque valeur sur chacun de vos dés dans le casino. Par exemple, un dé rouge de 5 rapporte 5\$ à Rouge.

PV payés

Lorsqu'un casino paye des PV, le **patron** du casino est payé 1 PV pour chaque tuile dans ce casino. Enregistrez vos PV en déplaçant votre jeton sur la piste de scores.

Exemple : C'est le tour du joueur Jaune. Il pioche une carte or, D8 et marque D8 avec un de ses marqueurs. Les deux lots possédés payent de l'argent : 1\$ pour Vert et 1\$ pour Jaune. Comme une carte or a été piochée, les casinos or payent (partout sur le plateau). Le joueur Jaune reçoit 6\$ et 1 PV pour son casino or de 1 tuile en bas à droite. Les casinos marron et violet ne payent ni argent ni PV. Le joueur Vert est le patron du casino jaune de 3 tuiles et reçoit 3 PV. Ce casino paye 2\$ au joueur Bleu et 6\$ au joueur Vert.

Exemple : Le casino marron de 1 tuile et le casino or de 3 tuiles touchent tous les deux The Strip mais ni le casino violet de 1 tuile ni le casino jaune de 1 tuile ne le touchent.



Décompte

Vous enregistrez les PV que vous recevez pour chaque casino dont vous êtes le patron. Avancez votre jeton de score d'autant de cases sur la piste de scores. Certaines de ces cases sur la piste de scores ont besoin de plus d'un PV pour être atteints. On appelle ça une "cassure".

Pour déplacer votre jeton de score au delà de la case cassure, vous devez recevoir suffisamment de PV pour atteindre la case au delà de la case cassure. Si vous n'avez pas assez de PV, vous devez vous arrêter sur la case précédente la cassure et vous perdez tous les PV excédentaires.

7



BAR



2

7



BAR



7



BAR



7



BAR



Exemple : Si votre jeton score est sur la case 8 de la piste de scores et que le casino ne vous rapporte que 1 PV, votre jeton ne peut pas avancer sur la case 10. Si vous recevez 2 ou 3 PV, votre jeton avance jusqu'à la case 10. Si vous recevez 4 ou 5 PV, votre jeton avance jusqu'à la case 12.



Si vous recevez des PV de plusieurs casinos pendant le même tour, vous devez enregistrer les PV des casinos individuellement en commençant par le casino le plus petit et en terminant par le plus grand (vous choisissez en cas d'égalité). Donc, même si plusieurs casinos de 1 tuile chacun vous donnent des PV pendant le même tour, votre jeton de score ne pourra pas passer de la case 8 à la case 10.

FIN DE L'ETAPE 1

Quand l'étape 1 est terminée, défaussez votre carte sur la pile appropriée et passez à l'étape 2.

ETAPE 2 : ACTIONS

Pendant l'étape 2 de votre tour, vous pouvez effectuer ces actions afin de gérer vos avoirs. Ces actions sont : construction, extension, réaménagement, réorganisation et pari. Vous pouvez effectuer ces actions dans n'importe quel ordre et toutes les actions autres que "Pari" peuvent être jouées plusieurs fois. Les actions sont détaillées ci-dessous et sont résumées sur votre carte action.

Remarque : Vous pouvez également faire des échanges avec les autres joueurs à tout moment (Voir page 4).

Tuiles Disponibles : Si toutes les tuiles d'une couleur sont déjà sur le plateau, vous ne pouvez pas placer une tuile de cette couleur lorsque vous effectuez construction, extension ou réaménagement.

Dés Disponibles : Si tous vos dés sont déjà sur le plateau et que vous placez une nouvelle tuile (par construction ou extension), vous devez retirer un de vos dés et le placer dans la nouvelle tuile. La tuile sans dé reste sur le plateau. Personne ne possède une tuile sans dé. Note que vous pouvez faire des échanges avec d'autres joueurs pour libérer un dé.

ACTION	DESCRIPTION	COST
BUILD	Place 1 tile & 1 of your dice on 1 of your lots	Marked on your lot on board
SPRAWL	Place 1 tile & 1 of your dice on an unowned lot by casino	2x cost on unowned lot (casino boss only)
REMODEL	Change color of all tiles in casino	\$5 per tile in casino (casino boss only)
REORGANIZE	Roll all dice in any casino you have a die in (max any die 1x/turn)	\$1 x total pips on dice in casino
GAMBLE	Wager at 1 opponent's casino (boss may lay off half of wager)	Up to \$5 per tile in casino (1x per turn)

ACTION - CONSTRUCTION

Lorsque vous choisissez l'action construction, vous placez une nouvelle tuile sur un lot que vous possédez.

- ❑ Retirez votre marqueur.
- ❑ Choisissez une tuile casino.
- ❑ Payez la somme indiquée sur ce lot.
- ❑ Placez la tuile. Dans cette tuile, placez un de vos dés avec la valeur indiquée sur le lot au-dessus.

Exemple : Rouge a un marqueur sur la case A2 et il peut y construire un casino pour 6\$. Il choisit de construire une tuile or et il place un dé sur cette tuile avec la valeur 2 au-dessus (comme indiqué sur la case A2).



ACTION - EXTENSION

Lorsque vous choisissez l'action extension, vous agrandissez un casino dont vous êtes le patron:

- ❑ Payez deux fois le montant indiqué sur ce lot.
- ❑ Placez une tuile de la même couleur que le casino que vous agrandissez sur un lot vide, non possédé et adjacent à un côté du casino. Si aucune tuile de cette couleur n'est disponible, vous ne pouvez pas agrandir.
- ❑ Dans cette tuile, placez un de vos dés pour que sa valeur soit celle inscrite sur le plateau.

Exemple : Rouge s'étend de A2 vers A5. Il peut le faire car personne ne possède A5, mais il ne peut s'étendre vers A3 car la case est la propriété de Jaune. La nouvelle tuile doit être or car le casino d'origine est de couleur or et le coût est de 18\$, le double du coût normal de construction sur A5.



Stratégie : Une extension peut être risquée parce que la carte correspondante à cette extension est toujours dans la pioche. Un autre joueur qui piocherait cette carte remplacerait immédiatement le dé sur cette tuile par un de ses propres dés. (Voir "Prise de possession du lot" page 2).

ACTION - REAMENAGEMENT

Lorsque vous prenez réaménagement, vous changez la couleur des tuiles d'un casino dont vous êtes le patron:

- ❑ Choisissez une nouvelle couleur avec assez de tuiles disponibles pour remplacer toutes les tuiles du casino.
- ❑ Payez 5\$ pour chaque tuile du casino.
- ❑ Echangez chaque tuile du casino contre une nouvelle tuile de la couleur choisie.

Exemple : Le joueur Rouge décide de réaménager son casino or en casino marron. Le coût de ce réaménagement est de 10\$, 5\$ par tuile. Cela le fusionne avec le petit casino marron dont Jaune est le patron. Le dé 5 de jaune est plus grand que le dé 3 de Rouge. Jaune est le patron du nouveau casino.



Stratégie : Vous pouvez utiliser un réaménagement pour modifier la probabilité de pioche de la couleur votre casino. Vous pouvez réaménager afin de fusionner plusieurs petits casinos que vous contrôlez en un casino plus grand ou fusionner votre casino avec le casino d'un voisin. Une telle "OPA hostile" peut être un moyen pratique de devenir le patron de la propriété d'un autre.

ACTION - REORGANISATION

Quand vous prenez l'action réorganisation (réorg), vous forcez une relance de tous les dés (pas simplement certains dés) dans un casino dans lequel vous avez au moins 1 dé. Vous n'avez pas à être le patron du casino pour réorganiser un casino. Pour réorganiser un casino :

- ❑ Payez 1\$ pour chaque point sur chaque dé du casino.
- ❑ Relancez tous les dés du casino. Vous pouvez réorganiser plusieurs casinos pendant votre tour mais aucun dé ne peut être relancé plus d'une fois pendant un tour, même si la tuile de ce dé devient une partie d'un casino plus grand.
- ❑ Remettez les dés dans les cases d'où ils sont venus. Si vous avez plusieurs dés dans le casino, vous décidez lesquels vont dans quelles tuiles.

Note : Pour vous souvenir de vos tuiles impliquées dans une réorg, vous pouvez temporairement mettre 1 de vos marqueurs sur chacune d'elles.

Stratégie : Une réorganisation représente un remélange des personnes influentes du casino et elle peut avoir des effets dramatiques sur l'équilibre des forces.

Comme quelques tuiles ont pu avoir été acquises par extension, le remplacement de vos propres dés peut être critique après une réorg pour protéger vos dés élevés contre une Prise de possession.

Un tour banal de réorganisation est de construire un casino de 1 tuile avec valeur de dé de départ de 1 ou 2. Réorganisez-le alors immédiatement à un coût bas en espérant obtenir une valeur plus élevée.

7



BAR



3

7



BAR



7



BAR



7



BAR



Exemple : Dans l'exemple précédent, le joueur Rouge a réaménagé son casino en A2 et A5 pour fusionner avec le casino marron de Jaune en A3. Il réorganise maintenant le nouveau casino de 3 tuiles pour un coût de 10\$ (il y a 10 points en tout dans le casino). Comme résultat, Rouge devient le patron du casino parce que le 5 de Rouge est maintenant le plus grand dé. Si la relance n'avait pas avantage Rouge, il ne pourrait pas faire une autre réorganisation du même casino pendant le même tour.



ACTION - PARI

Vous ne pouvez jouer l'action pari qu'une fois pendant votre tour. Quand vous prenez l'action pari, vous faites un pari dans un casino où un autre joueur est le patron.

- Donnez à un autre joueur la carte House. Choisissez 1 de ses casinos.
- Pariez jusqu'à 5\$ pour chaque tuile dans ce casino. Vous ne pouvez pas parier plus d'argent que vous avez.
- Lancez 2 dés et additionnez-les. Si le résultat est 3, 4, 9, 10 ou 11, vous gagnez et le patron du casino doit vous payer un montant égal à votre pari. Si le résultat est 2 ou 12, le patron doit vous payer deux fois ce que vous avez parié ! (Si le patron n'a pas assez d'argent pour payer ce qu'il doit, vous n'obtenez ce que qu'il a). Mais si le résultat est 5, 6, 7 ou 8, vous perdez et payez au patron un montant égal à votre pari.
- Avant le lancer, le patron du casino qui subit le pari peut "abandonner" la moitié du pari à la banque. Si le parieur gagne, le patron ne paye que la moitié (arrondi par défaut) et la banque paye le reste. Naturellement, si le parieur perd, le patron ne reçoit que la moitié (arrondi par défaut) et la banque obtient le reste.

Stratégie : Ce pari est inspiré du Craps avec un avantage pour la banque de 5,6%. Vous prenez habituellement cette action quand vous avez juste besoin d'un peu plus d'argent pour votre tour, mais vous pouvez le faire pour n'importe quelle raison.

Exemple : Le joueur Rouge est le patron d'un casino de 3 tuiles. Sur le tour de Jaune, il va parier 4\$ dans le casino de Rouge (le maximum est 15\$). Rouge décide de ne pas abandonner la moitié du pari. Jaune obtient un 3 et gagne 4\$ de Rouge.



APRES CHAQUE ACTION : RELANCE SI EGALITE

Après chacune de vos actions, vérifiez chaque casino pour voir si au moins 2 joueurs qui ont des dés dans ce casino sont à égalité pour la plus grande valeur. Dans ce cas, ce casino a plusieurs patrons qui sont à égalité. Dans ce cas, tous les dés avec la plus grande valeur doivent être immédiatement relancés.

Ces relances ne coûtent rien. Seuls les dés à égalité avec la plus grande valeur sont relancés. S'il y a toujours égalité pour la plus grande valeur après, recommencez jusqu'à ce qu'il y ait seulement 1 dé avec la plus grande valeur.

Si tous les dés à égalité appartiennent au même joueur, aucune relance n'a lieu.

Si les valeurs des dés à égalité ne sont pas les plus élevées dans le casino, aucune relance n'a lieu.

Cette lutte pour le pouvoir peut parfois avoir des résultats désastreux pour les joueurs qui sont à égalité pour la position de patron. Si les deux joueurs obtiennent un résultat inférieur au dé d'un autre joueur, c'est ce troisième joueur qui deviendra le patron.

Exemple : Le joueur Vert est le patron d'un casino or de 2 tuiles. Rouge est le patron d'un casino marron de 3 tuiles. Les dés de Vert sont 4 & 5, Rouge a un 5 & un 2 et Jaune a un 2. Vert réaménage son casino or en marron. Il est à égalité avec Rouge pour le contrôle de ce nouveau casino de 5 tuiles. Les deux 5 sont relancés, chacun obtient un 3. Maintenant, le 4 de Vert est le plus grand dé, ainsi Vert est le patron et plus aucune relance n'est exigée.

Auteurs : James Ernest et Mike Selinker

Graphismes : Franz Vohwinkel, Fastner and Larson

Direction artistique : Morgan Dontanville, Pete Fenlon

Production & Edition : Pete Fenlon, Coleman Charlton

Traduction en Français : Michael Gillain et Didier Duchon

Testeurs : Owen Jungemann, Carol Monahan, Rei Nakazawa, Rick Fish, Nathan Clarenburg, Jeff Vogel, Dave Howell, Eric Yarnell, Joshua Howard, Paul Peterson, Matt Ruhlen, Mark L. Gottlieb, Amanda O'Connor, Richard Thames Rowan, Sam Clifford, John Garnett, Rick Collins, Jason Mai, Josh Olson, Michael Elliot, Nora Frances Miller, Mike Allen, Dave Platnik, Kurt Fischer, Olivia Johnston, Jesse McGatha, Ron Magin.

ECHANGES A TOUT MOMENT

Vous et les autres joueurs pouvez échanger à tout moment même lorsque ce n'est pas votre tour. Cependant, il y a des restrictions à ce que vous pouvez échanger.

Vous pouvez échanger toute combinaison d'argent, lots, dés dans les casinos et actions (seulement pendant votre tour).

Exemple : Vous pouvez échanger un dé contre un lot. Vous pouvez échanger un dé contre de l'argent. Vous pouvez échanger une action que vous exécutez ce tour-ci contre de l'argent. Vous pouvez échanger un lot et un dé contre 2 dés.

Quand vous échangez un lot, remplacez votre marqueur sur le lot par un marqueur du joueur avec qui vous échangez. Quand vous échangez un dé, remplacez votre dé contre un dé du joueur avec qui vous échangez. Chaque nouveau dé a la même valeur que le dé qu'il remplace, pas celle marquée sur la case.

Vous ne pouvez pas échanger des PV ou des tuiles casino. Vous ne pouvez pas échanger des promesses d'actions, d'échanges et/ou transferts à exécuter sur de futurs tours. Aucun joueur ne peut jamais jouer une action sur le tour d'un autre joueur.

VICTOIRE

Vous gagnez si vous avez le plus de PV après que la carte *End of Game* est piochée et payée. Quand la carte *End of Game* est piochée, il y a un dernier paiement pour The Strip. Ceci signifie que vous pouvez être sûr qu'il y a un paiement final. S'il y a une égalité pour le plus de PV, le joueur parmi les ex-æquo avec le plus d'argent gagne.

Vous pouvez également gagner immédiatement si vous avez 90+ PV. A notre connaissance, ceci ne s'est jamais produit. Mais, rien n'est impossible à Las Vegas !

REGLES POUR 2 JOUEURS

Dans une partie à 2 joueurs, vous ne pouvez pas construire dans le bloc F. Quand vous piochez une carte indiquant un lot de F (c'est-à-dire F1, F2, etc.), ne placez aucun marqueur. Payez les lots possédés, payez pour les casinos et défaussez la carte. Puis répétez l'étape 1 jusqu'à ce que vous piochiez et résolviez une carte qui ne spécifie pas un lot de F.

Ainsi, les casinos et les lots possédés peuvent payer plusieurs fois pendant un tour. Vous continuez à piocher et payer jusqu'à ce que vous obteniez une carte spécifiant A, B, C, D, ou E.

CREDITS

Merciements spéciaux : Peter Bromley, Robert T Carty Jr., Robert T Carty Sr., Dan Decker, Bill Fogarty, Evon Fuerst, Nick Johnson, Ron Magin, Kim McBrady, Marty McDonnell, Jim Miles, Bridget Roznai, Larry Roznai, Loren Roznai, Guido Teuber, Ray Wehrs, Taeuynn Woodruff, Bill Wordelmann, Elaine Wordelmann.

Copyright ©2010 James Ernest & Mike Selinker. Lords of Vegas, Dust Dice Dollars, and Casino Vegas sont des marques déposées de Mayfair Games, Inc. Tous droits réservés.

Vous avez acheté un jeu de très haute qualité. Cependant, si un quelconque composant manque, contactez-nous svp pour des pièces de remplacement à custserv@mayfairgames.com

WWW.MAYFAIRGAMES.COM



7



BAR



4

7



BAR

