

LORDS OF VEGAS: THE RULES

Een spel voor 2 tot 4 spelers van James Ernest & Mike Selinker

Las Vegas, 1941. Highway 91 ligt voor je, binnenkort bekend als de Las Vegas strip. Dit woestijnlandschap gaat binnenkort plaats bieden aan de meest luxueuze hotels en casino's ter wereld. In de komende decennia zullen jij en je medeontwikkelaars de Las Vegas strip van de grond af opbouwen, om de nieuwe eigenaars van Las Vegas te worden.

SAMENVATTING

In Lords of Las Vegas, ben je een ontwikkelaar en casino baas in Las Vegas. Je bouwt casino's, verhandelt percelen, gokt in casino's van de andere spelers en verbetert de casino's onder jouw beheer. Je ontvangt punten en geld voor het beheer van de beste casino's en uiteindelijk wint de speler met de meeste punten.

DOEL VAN HET SPEL

Je wint het spel door de meeste punten te verzamelen. Je ontvangt punten als de kleur van jouw casino's wordt getrokken, grotere casino's leveren meer punten op. Casino's leveren ook geld op, dat je kunt gebruiken om je eigendommen te beheren. Je doel is om de grootste en beste casino's te beheren.

SPELMATERIAAL

Het spelbord: Op het bord is een deel van de Las Vegas Boulevard (De strip) afgebeeld. Elk vierkant veld op het bord stelt een vrij veld voor dat we een Perceel noemen. Jij bent de eigenaar van elk perceel dat 1 van jouw schijfjes bevat (je eigendom). Je bent ook eigenaar van elk perceel dat een tegel bevat met 1 van je dobbelstenen. Het bord toont ook een scorespoor en aflegvelden voor de gespeelde kaarten.

Casino tegels: Deze vierkante tegels stellen individuele casino's voor, of delen van grotere casino's. Er zijn 9 tegels in elk van de 5 kleuren (groen, bruin, goud, paars en zilver). De kleuren van de casino's komen niet overeen met de spelerskleuren.

2 of meer aangrenzende tegels van dezelfde kleur, worden aanzien als een groot casino, dat niet kan worden onderverdeeld. Elke tegel kan maar 1 dobbelsteen bevatten.



Scoreschijfjes: Je scoreschijfjes beginnen op veld 0 van het scorespoor, en geeft je puntentotaal aan als je punten ontvangt. Let op, het scorespoor bevat "puntensprongen" die het moeilijker maken om punten te verdienen bij een hoger niveau.

Geld: Alle waarden in het spel worden weergegeven in Dollars (\$1, \$5, \$10) maar stellen miljoen dollars voor (\$1M, \$5M, \$10M)

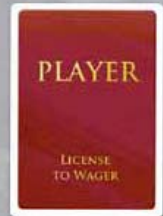


Eigendomskaarten: Er bevinden zich 49 eigendomskaarten in het spel. Elke kaart komt overeen met een van de percelen op het bord. Een van de kaarten is de Einde-van-het-spel kaart, dit is een eigendomskaart die ook het einde van het spel aangeeft.

Spelerkaart (PLAYER): Deze kaart wordt doorgegeven om aan te geven welke speler aan de beurt is.

Thuiskaart (HOUSE): Deze kaart wordt aan de casinobaas gegeven van het casino waar je gaat gokken. Deze toont de winnende dobbelsteenworpen.

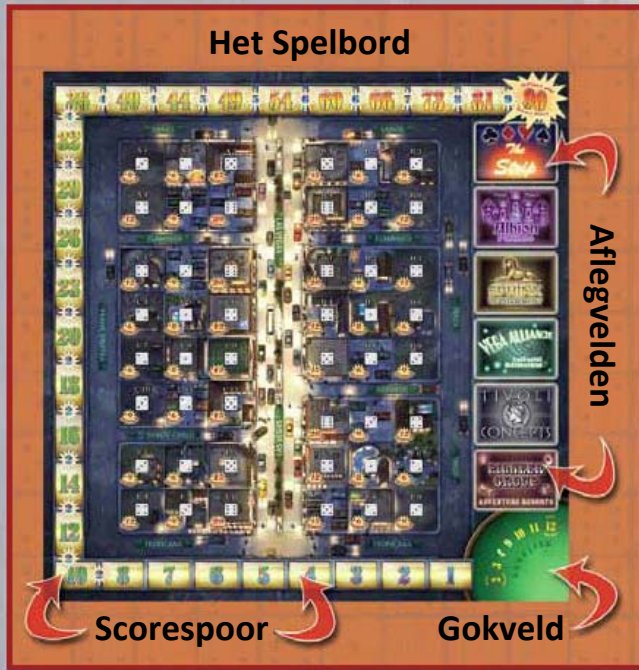
Overzichtkaarten: Elk van deze 4 kaarten geeft een kort overzicht van de acties die je tijdens je beurt kan uitvoeren.



Action	Description	Cost
Build	Place 1 tile & 1 of your dice on 1 of your dice	1000000 per tile & 1000000 per die
Upgrade	Change color of all tiles in casino	10 per tile & 1000000 per die
Roll	Roll all dice in your casino	10 per die & 1000000 per die
Roll	Roll 1 die & 1 of your dice in your casino	10 per die & 1000000 per die
Roll	Roll 1 die & 1 of your dice in your casino	10 per die & 1000000 per die



Het Spelbord



Aflegvelden

Scorespoor

Gokveld

Dobbelstenen van de spelers: Elke speler ontvangt 12 dobbelstenen, die de invloed in een casino weergeven. De vier spelerskleuren zijn blauw, groen, rood en geel. Om aan te geven dat je de eigenaar bent van een tegel, markeer je deze met een dobbelsteen. De waarde van de dobbelsteen geeft de invloed aan, die je uitoefent op dat veld. De dobbelsteen met de hoogste waarde in een casino bepaald de baas van het casino.

Spelersschijfjes: Elke speler ontvangt 10 schijfjes. Deze worden gebruikt om percelen in je bezit aan te geven. Als je eigenaar bent van een perceel plaats je daar een schijfje tot je op dat veld een casinotegel bouwt, of je dat perceel ruilt of verkoopt aan een andere speler.



7



BAR



1

7



BAR



7



BAR



7



BAR



SPELVOORBEREIDING

Elke speler neemt een overzichtkaart, scoreschijfje, spelersschijfjes en dobbelstenen in zijn spelerskleur. Bepaal welke speler de bank beheert.

Leg de scoreschijfjes voor elke speler op veld 0 van het scorespoor.

Leg de einde-van-het-spel kaart opzij en schud de overige eigendomskaarten, geef er 2 aan elke speler.

- Leg één van je schijfjes op elk van de percelen aangegeven door jouw kaarten.
- Elke speler ontvangt geld van de bank overeenkomstig met de som van de waarde van je 2 kaarten. Bijvoorbeeld: Als je 2 kaarten waarde \$4 en \$7 hebben, ontvang je \$11 als startkapitaal. Deze waarden worden enkel tijdens de voorbereiding gebruikt.
- Elke speler Legt zijn 2 kaarten op de overeenkomstige aflegvelden. Het is belangrijk om te kunnen zien hoeveel kaarten er van elke kleur er getrokken werden, leg de aflegstapels zodanig dat dit gemakkelijk te tellen is. Er zijn 9 kaarten per kleur en 3 kaarten voor de Strip.
- Voeg de einde-van-het-spel kaart als volgt aan de verdeckte trekstapel toe. Verdeel de kaarten in ongeveer 4 gelijke stapels, leg de einde-van-het-spel kaart bovenop de 4 de stapel. Leg de 3 andere stapels daar boven op. Leg de trekstapel klaar naast het bord, het spel kan beginnen.



1ste stapel

2de stapel

3de stapel

Einde-van-het-spel
Kaart

4de stapel

WIE BEZIT WAT

Een perceel is een veld waar geen tegel op ligt. Als je een kaart trekt die overeenstemt met een perceel, leg je daar 1 van je schijfjes op, jij bent nu eigenaar van dat perceel. Als je de bouwkosten betaald voor een perceel in je bezit, plaats je een tegel en een dobbelsteen op dat perceel, dit perceel wordt een casino, of een deel van een bestaand casino. De dobbelsteen is jouw eigendom, die aangeeft hoeveel invloed je binnen dat casino uitoefent.

Een casino is een groep van 1 of meer aan elkaar grenzende tegels van dezelfde kleur. Elke tegel moet met minstens 1 zijde grenzen aan een andere tegel. Deze tegels worden behandeld als 1 groot casino, dat niet meer kan worden onderverdeeld.

De baas van een casino is de speler die de meeste invloed heeft binnen dat casino.

SPELVERLOOP

Bij het begin van het spel, werpt elke speler met 2 dobbelstenen. De speler met het hoogste resultaat neemt de Spelerkaart en begint het spel. Elke speelbeurt komt ongeveer overeen met een jaar aan activiteiten. Als een speler zijn speelbeurt beëindigt, neemt de speler links van hem de spelerkaart en begint deze aan zijn speelbeurt, dit gaat zo verder tot de einde-van-het-spel kaart wordt getrokken.

TIJDENS ELKE SPEELBEURT

Je speelbeurt bestaat uit 2 fases: "Trekken" en "Spelen".

FASE 1: TREKKEN

Aan het begin van je speelbeurt trek je een nieuwe kaart. Vervolgens neem je het perceel over dat is aangegeven op je kaart. Dan ontvangt elke speler geld voor alle eigen percelen en ontvangen de spelers geld en punten voor de casino's in de kleur aangegeven op de kaart.

BEEN PERCEEL OVERNEMEN

Als het perceel op je kaart nog vrij is, leg je een schijfje op dit perceel om aan te geven dat dit nu je eigendom is. Als er al een tegel op het perceel ligt (door de actie: uitbreiden, zie blz. 3), vervang je de dobbelsteen door 1 van je eigen dobbelstenen.

Inkomsten voor eigen Percelen

Elk perceel met een spelersschijfje (bezet perceel) levert zijn eigenaar \$1 op, onafhankelijk van de getrokken kaart.

Inkomsten voor Casino's

Elke beurt betaalt de ontwikkelaar aangegeven door de kaart, geld en punten. De meeste kaarten tonen een uitbetaling aan alle casino's in één kleur, 4 kaarten (ook de einde-van-het-spel kaart) tonen een "Pay the Strip".

Uitbetaling op basis van kleur: Als een kaart met één kleur wordt getrokken, leveren alle casino's op het bord, in die kleur punten en geld op.

Uitbetaling bij "Pay the strip": Als 1 van de 4 "Pay the Strip" kaarten worden getrokken, levert elk casino met minstens 1 rand aan de Strip punten en geld op, onafhankelijk van de kleur.

Uitbetaling van Geld

Als een casino geld oplevert, ontvang je \$1 per oog op elk van je dobbelstenen in dat casino. Bijvoorbeeld, een rode dobbelsteen met waarde 5 levert de rode speler \$5 op.

Uitbetaling van Punten

Als een casino punten oplevert, krijgt de baas van een casino 1 punt per tegel waaruit het casino bestaat. Duid je punten met je scoresteen aan op het scorespoor.

Voorbeeld: De gele speler is aan de beurt. Hij trekt een gouden kaart: D8 en legt één van zijn schijfjes op D8. De 2 bezette percelen leveren geld op: \$1 voor groen en \$1 voor geel. Aangezien de getrokken kaart goud was, leveren alle gouden casino's op het bord geld en punten op. De gele speler ontvangt \$6 en 1 punt voor zijn 1-tegel casino rechtsonder. De bruine en paarse casino's leveren geen punten of geld op. Groen is de baas in het 3-tegel casino, dus ontvangt groen 3 punten. Voor de dobbelstenen ontvangt blauw \$2 en groen \$6.

Voorbeeld: Het bruine 1-tegel casino en het gouden 3-tegel casino liggen beide aan de strip, maar het paarse 1-tegel casino en het gouden 1-tegel casino niet.



Scoren

De punten die elk casino waarvan je de baas bent je opleveren duid je aan, door je scoresteen vooruit te verplaatsen op het scorespoor. Bij sommige velden op het scorespoor is meer dan 1 punt nodig om je scoresteen een veld vooruit te verplaatsen. Dit noemen we een onderbreking.

Om je scoresteen voorbij een onderbreking te verplaatsen, heb je voldoende punten nodig om die onderbreking te overbruggen. Heb je niet voldoende punten om de onderbreking te overbruggen, blijft je scoresteen op het veld voor de onderbreking staan, en vervallen de overgebleven punten.

7



BAR



2

7



BAR



7



BAR



7



BAR



Voorbeeld: Als je scoresteen op veld 8 staat, en je ontvangt 1 punt van een casino, kan je jouw scoresteen niet doorschuiven naar veld 10. Als je 2 of 3 punten ontvangt, schuift je scoresteen door naar veld 10, bij 4 of 5 punten naar veld 12.



Als je voor verschillende casino's punten ontvangt in één speelbeurt, moet je de punten aanduiden per casino, beginnend met het laagste aantal punten. Dus zelfs al heb je verschillende 1-tegel casino's die je in dezelfde speelbeurt punten opleveren, kan je jouw scoresteen niet van veld 8 naar veld 10 verplaatsen.

Einde van fase 1

Aan het einde van fase 1 leg je jouw kaart af op de aflegstapel en begin je aan fase 2.

Fase 2: SPELEN

In fase 2 van je speelbeurt, mag je de volgende acties uitvoeren om je holdings te beheren. De mogelijke acties zijn: Bouwen, uitbreiden, verbouwen, reorganiseren en gokken. Je mag deze acties zoveel uitvoeren als je wil, behalve gokken en in een volgorde naar keuze. De acties worden hieronder gedetailleerd beschreven en kort op de overzichtkaart.

Opmerking: Je mag op elk moment tijdens het spel ruilen met andere spelers (zie blz. 4).

Beschikbare tegels: Als alle tegels van een bepaalde kleur al op het bord liggen, kan je geen tegel van die kleur meer gebruiken bij het bouwen, uitbreiden of verbouwen.

Beschikbare dobbelstenen: Als al je dobbelstenen al op het bord liggen en je legt een nieuwe tegel op het bord (bouwen of uitbreiden), moet je één van je dobbelstenen verwijderen en in de nieuwe tegel leggen. De tegel zonder dobbelsteen blijft op het bord liggen en behoort niemand toe. Opmerking: Je kunt ruilen om een dobbelsteen beschikbaar te krijgen.

Actie	Beschrijving	Kostprijs
Bouwen	Plaats 1 tegel & 1 dobbelsteen op 1 van percelen	Aangegeven op het perceel op het bord
Uitbreiden	Plaats 1 tegel & 1 dobbelsteen op een vrij perceel	2x kost van het perceel Enkel het eigen Casino
Renoveren	Verander de kleur van alle tegels in een casino	\$5 per tegel in het casino Enkel het eigen Casino
Reorganiseren	Herrol alle dobbelstenen in een casino waar je een dobbelsteen hebt liggen (max 1 herrol/beurt)	\$1 x het aantal ogen op de dobbelsteen in het casino
Gokken	Ga een weddenschap aan met 1 Tegenspeler (mag 50% bank Garantie)	Tot \$5 per tegel in het casino (1x per beurt)

Actie bouwen

Als je de actie bouwen uitvoert, leg je een nieuwe tegel op een eigen perceel:

- Verwijder je schijfje.
- Kies een casino tegel.
- Betaal het op het perceel aangegeven bedrag.
- Plaats de tegel en in de tegel een dobbelsteen zodanig dat de bovenzijde van de dobbelsteen overeenstemt met de waarde aangegeven op dat perceel.

Voorbeeld: Rood heeft een schijfje op veld A2 en kan daar een casino bouwen voor \$6. Hij kiest ervoor een gouden tegel te plaatsen en legt een dobbelsteen met waarde 2 (zoals aangegeven op A2).



Actie Uitbreiden

Als je de actie uitbreiden uitvoert, breid je een casino uit waarvan jij de baas bent:

- Betaal het dubbele van het op het perceel aangegeven bedrag.
- Plaats een tegel van dezelfde kleur als het casino dat je uitbreidt op een vrij aangrenzend perceel. Als er geen tegel meer beschikbaar is in die kleur kan je de actie uitbreiden niet gebruiken.
- Plaats een dobbelsteen zodanig dat de bovenzijde van de dobbelsteen overeenstemt met de waarde aangegeven op dat perceel.

Voorbeeld: Rood bouwt vanuit A2 uit naar A5. Hij mag uitbreiden omdat A5 nog vrij is, hij kan niet uitbreiden in A3 omdat dat perceel eigendom is van geel. De nieuwe tegel moet goudkleurig zijn, omdat het uit te bouwen casino ook goudkleurig is, de kost bedraagt \$18, het dubbele van het aangegeven bedrag op A5.



Strategie: Uitbreiden houdt een risico in omdat de kaart overeenkomstig met het perceel waar je uitbreidt nog in de trekstapel zit. Als een andere speler deze kaart trekt mag hij de dobbelsteen onmiddellijk vervangen door een eigen dobbelsteen (Zie een perceel overnemen op blz. 2).

Actie Verbouwen

Als je de actie verbouwen uitvoert, mag je de kleur van een casino waarvan jij de baas bent wisselen:

- Kies een kleur tegel waarvan er nog voldoende beschikbaar zijn om alle tegels te vervangen.
- Betaal \$5 per tegel in het casino.
- Wissel elk van de tegels in het casino met de tegels in de gekozen kleur.

Voorbeeld: De rode speler beslist om zijn gouden casino te verbouwen naar bruin. De kost hiervoor is \$10, \$5 per tegel. Deze verbouwing zorgt ervoor dat het casino samensmelt met het kleinere bruine casino waarvan geel de baas is. De gele 5 van geel is groter dan de 3 van rood, geel wordt dus de baas van het nieuwe casino.



Strategie: Je kunt een verbouwing uitvoeren om ervoor te zorgen dat één van de kleuren van jouw casino's meer kans heeft om te worden getrokken. Je kunt verbouwen om meerdere kleine casino's die je bezit samen te smelten tot één groot casino of één van je casino's samen te smelten met een aangrenzend casino. Zo een vijandige overname kan een slimme manier zijn om de baas te worden van een andere speler zijn eigendom.

Actie Reorganiseren

Als je de actie reorganiseren uitvoert, moeten alle dobbelstenen in een casino waar je minstens 1 eigen dobbelsteen hebt, opnieuw worden gerold. Je moet hiervoor niet de baas van het casino zijn. Om een casino te reorganiseren:

- Betaal \$1 per oog op elke dobbelsteen in het casino.
- Herrol alle dobbelstenen in het casino. Je mag meerdere casino's reorganiseren tijdens je speelbeurt, maar geen enkele dobbelsteen mag meer dan één keer opnieuw worden gerold, zelfs niet als de tegel met dobbelsteen daarna deel van een groter casino wordt.
- Leg de dobbelstenen terug in de tegels waar ze vandaan kwamen. Als je meerdere dobbelstenen in een casino hebt, kies je welke je waar legt.

Opmerking: Om het overzicht te behouden welke van jouw tegels door een reorganisatie geïmpacteerd zijn, mag je tijdelijk een schijfje op de tegel leggen.

Strategie: Een reorganisatie zorgt voor opschudding bij de belanghebbenden van een casino en kan dramatische gevolgen hebben op de machtsverhouding. Aangezien sommige tegels via de actie uitbreiden zijn geplaatst, kan het terugplaatsen van de dobbelstenen belangrijk zijn om je hoge waarden te beschermen tegen een vijandige overname.

Een handige reorganisatie truc is om een 1-tegel casino te bouwen met een dobbelsteen met waarde 1 of 2 en dit vervolgens te reorganiseren voor een goede prijs, hopelijk met een hogere waarde.

7



BAR



3

7



BAR



7



BAR



7



BAR



Voorbeeld: In het vorige voorbeeld, verbouwde de rode speler zijn casino op A2 en A5 zodanig dat dit samensmolt met het bruine casino op A3. Nu reorganiseert hij het nieuw 3-tegel casino voor \$10 (totaal 10 ogen in het casino). Door opnieuw te rollen wordt rood de baas in het casino met zijn 5. Als rood niet de hoogste waarde had gerold, had hij niet opnieuw een reorganisatie kunnen uitvoeren van hetzelfde casino in dezelfde speelbeurt.



Actie Gokken

Je mag de actie gokken slechts 1 keer per speelbeurt uitvoeren. Als je de actie gokken uitvoert, waag je een gokje in het casino waar een andere speler baas is:

- Geef de House kaart aan die speler. Kies 1 van zijn of haar casino's.
- Zet tot \$5 in voor elke tegel in dat casino, je kunt niet meer geld inzetten dan je bezit.
- Werp 2 dobbelstenen, en tel het resultaat. Als je een 3, 4, 9, 10 of 11 werpt, heb je gewonnen. De casino-baas betaald je evenveel als je hebt ingezet. Als je een 2 of 12 hebt geworpen moet de casinobaas je het dubbele van je inzet betalen (Als de baas niet voldoende geld heeft om alles te betalen, betaald hij wat hij kan). Maar als je een 5, 6, 7 of 8 gooit, verlies je en betaal je jouw inzet aan de casinobaas.
- Voor de dobbelsteenworp kan de casinobaas beslissen of hij een bankgarantie wil. Als de gokker wint, betaald de casinobaas slechts de helft (naar beneden afgerond) en de bank betaald de rest. Als de gokker verliest ontvangt de casinobaas de helft (naar beneden afgerond) en de bank de rest.

Strategie: Dit "Craps" systeem geeft een voordeel aan de casinobaas van 5.6%. Deze actie ga je typisch gebruiken als je een beetje geld tekort hebt om een bepaalde actie uit te voeren, maar je mag de actie uitvoeren wanneer je dat wil.

Voorbeeld: De rode speler is de baas van een 3-tegel casino. Geel beslist om tijdens zijn speelbeurt te gokken bij rood zijn casino. Hij zet \$4 in (max. is \$15). Geel beslist om geen bankgarantie te nemen. Geel werpt een 3 en wint \$4 van Rood.



Nederlandse vertaling & bewerking:

Christophe Mannaert: (Christophe.Mannaert@telenet.be)

Na elke actie: Herrol bij gelijke waarde

Na het uitvoeren van een actie, controleer je of er dobbelstenen van verschillende spelers dezelfde hoogste waarde in een casino hebben. In dat geval heeft het casino meerdere bazen, werp alle dobbelstenen met de gelijke hoogste waarde opnieuw. Het opnieuw rollen is gratis. Enkel de dobbelstenen met dezelfde hoogste waarde worden opnieuw gerold. Zijn er daarna nog steeds 2 gelijke hoogste waarde, wordt er opnieuw gerold. Herhaal dit tot er slechts 1 dobbelsteen de hoogste waarde heeft.

Als de gelijke waarden niet de hoogste zijn in een casino of alle gelijke hoogste waarden

behoren aan dezelfde speler toe, moet er niet opnieuw worden

geworpen. Deze

machtstrijd kan soms desastreuze gevolgen hebben voor de spelers die

strijden om de positie van casinobaas. Als 2 spelers na

het opnieuw werpen een lagere waarde hebben dan een derde speler, wordt deze de nieuwe

casinobaas.
Voorbeeld: De groene speler is de baas van een 2-tegel casino. Rood is de baas van een 3-tegel casino. Groen heeft de waarden 4 & 5, rood 5 & 2 en geel 2. Groen verbouwt zijn gouden casino naar bruin. Hij en rood hebben een gelijke hoogste waarde in het nieuwe 5-tegel casino. De beide 5-en worden opnieuw geworpen en leveren voor allebei een 3 op. Nu is de 4 van groen de hoogste waarde, dus wordt groen de nieuwe baas en wordt er niet meer opnieuw gerold.



Op elk moment: Ruilen

Je mag op elk moment met de andere spelers ruilen, zelfs als je niet aan de beurt bent, maar er zijn beperkingen aan wat je mag ruilen. Je mag geld, percelen, dobbelstenen in casino's en acties (in jouw beurt) ruilen.

Voorbeeld: Je mag een dobbelsteen ruilen tegen een perceel. Je mag een dobbelsteen ruilen tegen geld. Je mag een actie die je deze beurt uitvoert ruilen tegen geld. Je mag een perceel en een dobbelsteen ruilen tegen 2 dobbelstenen.

Als je een perceel ruilt, vervang je jouw schijfje op dat perceel door een schijfje van de speler waarmee je ruilt. Als je een dobbelsteen ruilt, vervang je jouw dobbelsteen met die van de andere speler, de waarde van de nieuwe dobbelsteen moet dezelfde zijn als de jouwe, niet de waarde aangegeven op het perceel. Je mag geen punten of casinotegels ruilen. Je mag geen beloofde acties, ruilvoorstellen voor toekomstige beurten ruilen. De spelers mogen nooit een actie uitvoeren tijdens de speelbeurt van een andere speler.

Winnen

Na het trekken van de einde-van-het-spel kaart wordt er nog 1 keer uitbetaald voor de Strip. De speler die daarna de meeste punten heeft, wint het spel. Bij een gelijkstand voor de meeste punten, wint van hen de speler met het meeste geld.

Je wint het spel onmiddellijk als je meer dan 90 punten scoort. Voor zover we weten is dit nog nooit gebeurd, maar niets is onmogelijk in Las Vegas!

2 speler regels

In een 2 speler spel mag je niet bouwen op blok F. Als je een kaart trekt waarop een perceel uit blok F staat (bv. F1, F2, enz.), leg je daar geen schijfje.

De percelen en casino's worden uitbetaald en de kaart wordt afgelegd. Herhaal dit tot je een kaart trekt die geen deel uitmaakt van blok F. Je kunt dus meerdere keren inkomsten ontvangen voor Casino's en percelen tijdens één speelbeurt. Je blijft inkomsten ontvangen en kaarten trekken tot je een kaart van blok A, B, C, D of E trekt.

Credits

Designers: James Ernest and Mike Selinker

Art: Franz Vohwinkel, Fastner and Larson

Art Direction: Morgan Dontanville, Pete Fenlon

Production & Editing: Pete Fenlon, Coleman Charlton

Playtesters: 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.

Special Thanks: 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, Teeuwynn Woodruff, Bill Wordelmann, Elaine Wordelmann.

Copyright © 2010 James Ernest & Mike Selinker. Lords of Vegas, Dust Dice Dollars, and Casino Vegas are trademarks of Mayfair Games, Inc. All rights reserved.

You have purchased a game of the highest quality. However, if you find any components missing, please contact us for replacement pieces at custserv@mayfairgames.com



WWW.MAYFAIRGAMES.COM

7



BAR



4

7



BAR

