LORD$ OF VEGA$: THE RULES

هدف بازی

شما با بدست آوردن بیشترین امتیاز پیروز بازی خواهید شد. اگر رنگ کازینوی شما کشیده شود، امتیاز دریافت خواهید کرد- کازینوهای بزرگتر امتیاز بیشتری خواهند داشت. کازینوها همچنین به شما پول می دهند تا بتوانید املاک خود را مدیریت کنید. پایه استراتژی بازی بر اساس ساخت و کنترل بهترین و بزرگترین کازینوهاست.

خلاصه بازی

شما در بازی اربابان لاس وگاس، نقش یک بساز بفروش لاس وگاسی و رئیس کازینو را خواهید داشت. کازینو می سازید، تجارت املاک دارید، بر سر کازینوی دیگر بازیکنان شرط بندی کنید و یا کازینوی خودتان را توسعه می دهید. شما با کنترل کردن بهترین کازینوها پول و امتیاز بدست می آورید و در نهایت، بازیکن با بیشترین امتیاز برنده بازی خواهد بود.

لاس وگاس، سال ۱۹۴۱. امتداد بزرگراه ۹۱ که خیلی زود به اسم راسته لاس وگاس شناخته شد. در این چشم انداز بیابانی، شما آینده ای با هتل های مجلل و بهترین کازینوهای دنیا را می بینید. در چند دهه آینده، شما و رقیبانتان راسته لاس وگاس را از هیچ می سازید و در تلاش خواهید بود تا ارباب جدید لاس وگاس شوید.

اجزای بازی

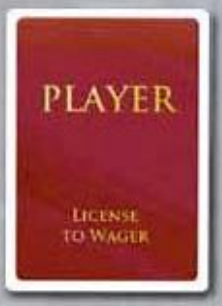
صفحه بازی: صفحه نشان دهنده نمایی انتزاعی بخشی از بلوار لاس وگاس ("راسته") است. در ابتدای بازی هر مربع در صفحه، تحت عنوان یک "قواره" هیچ صاحبی ندارد. هر قواره ای که شامل یکی از نشانگرهایتان باشد متعلق به شما (ملک شما) خواهد بود. همچنین وقتی یکی از تاس های شما روی کاشی موجود در یک قواره باشد، آن قواره متعلق به شما خواهد بود. صفحه بازی همچنین شامل بخش ثبت امتیاز، محل شرط بندی و محل کارت های خارج شده است.

چیپ های امتیاز گیری: چیپ امتیاز گیری شما کار خود را از محل "صفر" بخش ثبت امتیاز شروع می کند و تا جایی که شما امتیاز خرج می کنید جلو می رود. توجه داشته باشید که یک سری پرش های عددی در بخش ثبت امتیاز وجود دارد که رسیدن به آن عددها در امتیازات بالا دشوارتر است.

پول: همه ارزش ها در این بازی بر اساس دلار ارزیابی می شوند ($۱، $۵، $۱۰). اما نمایانگر میلیون دلار هستند ($۱M، $۵M، $۱۰M).

کارت های ملک: ۴۹ کارت ملک وجود دارد که هر کدام مخصوص یک محل در صفحه بازی است. یکی از این کارت ها کارت *پایان بازی* است که مشخص کننده زمان پایان بازی است.

کارت بازیکن: شما این کارت را برای مشخص کردن اینکه نوبت چه کسی است، به آن بازیکن می دهید.



کارت خانه: این کارت وقتی یک بازیکن شرط بندی می کند، به مالک خانه مورد نظر داده می شود که نشان دهنده عدد تاس های پیروزی است.

کارت های انجام عمل: هر کدام از ۴ کارت شامل خلاصه آنچه که شما می توانید در نوبت خود انجام دهید است.

کاشی های کازینو: این قطعات مربعی، معرف کازینوهای منحصر به فرد، یا بخشی از یک کازینوی بزرگتر هستند. ۹ کاشی از هر ۵ رنگ (آبی، قهوه ای، طلایی، بنفش و نقره ای) در بازی وجود دارد. رنگ کازینو به رنگ بازیکن ها هیچ ارتباطی **ندارد**.

وقتی تعداد ۲ یا بیشتر از این کاشی های همرنگ، در کنار هم تشکیل یک گروه بدهند، به عنوان یک کازینوی بزرگ دیگر قابل تقسیم نخواهند بود. هر کاشی می تواند فقط یک تاس بازیکن را در خود جای دهد.

تاس های بازیکن: هر بازیکن ۱۲ تاس (از یک رنگ) دارد که نفوذ او را در کازینوهای مختلف نشان می دهد. ۴ رنگ آبی، سبز، قرمز و زرد برای بازیکنان وجود دارد. وقتی شما صاحب یک کاشی شدید، آن را توسط یک تاس علامت گذاری می کنید. عدد آن تاس نشان دهنده نفوذ شما در آن قسمت می باشد. تاس با بیشترین عدد در یک کازینو نشانگر رئیس آن کازینو خواهد بود.

نشانگرهای بازیکن: هر بازیکن ۱۰ نشانگر دارد. این ها برای علامت گذاری محل های تحت مالکیت شما استفاده می شوند. وقتی شما صاحب یک فضایی از صفحه شوید، تا زمانی که در آنجا یک کازینو بسازید، یا آن محل را معامله کرده یا بفروشید، یک نشانگر روی آن قرار دهید.

پرداخت بر اساس رنگ: وقتی یک کارت با یک رنگ کشیده شد، کازینوهای همان رنگ (در هر کجای صفحه) پول و امتیاز پرداخت می کنند.

پرداخت راسته: وقتی یکی از ۴ کارت پرداخت راسته کشیده شد، هر کازینو با حداقل یک لبه متصل به راسته، به جای پرداخت بر اساس رنگ، پول و امتیاز می دهند.

پول پرداخت شده

وقتی یک کازینو پول پرداخت می کند، شما به ازای هر نقطه تاس روی آن کازینو ۱$ دریافت می کنید. برای مثال، یک تاس ۵ قرمز به بازیکن قرمز ۵$ دلار می دهد.

امتیاز پرداخت شده

وقتی یک کازینو امتیاز می دهد، رئیس آن به ازای هر کاشی آن کازینو ۱ امتیاز دریافت می کند. امتیاز خود را با حرکت دادن چیپ ثبت کنید.

مثال: اکنون نوبت بازیکن زرد است. او یک کارت طلایی D۸ می کشد و با یکی از نشانگرهایش قواره D۸ را علامتگذاری می کند. پرداختی دو ملک تحت تملک نشان داده شده، ۱$ برای سبز و ۱$ برای بازیکن زرد است. چون کارت طلایی کشیده شده است، کازینوی طلایی (به بازیکنان در صفحه بازی) پرداخت می کند. بازیکن زرد ۶$ و ۱ امتیاز برای یک کازینوی طلاییش در قسمت راست-پایین. کازینوی بنفش و قهوه ای هیچ پول و امتیازی پرداخت نمی کنند. بازیکن سبز، رئیس کازینوی طلایی با وسعت ۳ کاشی است. لذا او ۳ امتیاز دریافت می کند. تاس های روی آن کازینو ۲$ به آبی و ۶$ به سبز می دهند.

مثال: کازینوهای تک کاشی قهوه ای و سه کاشی طلایی راسته را لمس کرده اند. اما کازینوی تک کاشی بنفش و تک کاشی طلایی نکرده اند.

امتیاز گیری

وقتی شما رئیس یک کازینو باشید، امتیازاتی را که از آن کازینو دریافت می کنید را با حرکت دادن خانه به خانه چیپ امتیاز گیری بر روی بخش ثبت امتیاز، ضبط کنید. بعضی از این خانه ها به میزان بیش از یک امتیاز برای حرکت چیپ نیازمند هستند. در این بازی به این خانه ها "وقفه" می گوییم.

برای اینکه چیپ شما از یک خانه وقفه عبور کند، شما باید به میزانی که آن وقفه را ارضا کند امتیاز کسب کنید. اگر شما به میزان کافی امتیاز کسب نکنید، چیپ شما در خانه قبلی محل وقفه باقی می ماند و باقی مانده امتیاز شما از بین می رود.

چه کسی صاحب چه چیز است؟

یک **قواره** فضایی است که هیچ کاشی در آن نباشد. وقتی شما کارتی را کشیدید که مربوط به یک قواره است، یکی از نشانگرهایتان را بر روی آن بگذارید – لذا شما **صاحب** آن قواره خواهید بود.

وقتی شما بهای ساخت قواره تان را پرداختید، یک کاشی رنگی به همراه یک تاس خود را بر روی آن بگذارید. اکنون آن قواره به کازینو یا بخشی از یک کازینوی دیگر تبدیل شده است. شما **صاحب** آن تاس هستید. آن تاس نشان دهنده میزان نفوذ شما در آن قسمت از کازینو است.

یک کازینو شامل یک یا چند کاشی به هم پیوسته هم رنگ است. برای تشکیل یک کازینوی بزرگتر، هر کاشی باید حداقل از یک لبه به کاشی (های) دیگر متصل باشد. این کاشی ها را باید به عنوان یک کازینوی بزرگ دیگر قابلیت تفکیک ندارد. رئیس یک کازینو کسی است که تاسی با بیشترین عدد را در آن کازنو داشته باشد.

اجرای نوبت بازیکنان

در ابتدای بازی، هر بازیکن دو تاس می ریزد. بازیکنی که بیشترین عدد را آورد "کارت بازیکن" را بر می دارد و اولین نوبت را شروع می کند. هر نوبت تقریبا بیانگر مجموعه ای از فعالیت های توسعه و شکوفایی بازیکن در طول یک سال است. وقتی نوبت یک بازیکن تمام می شود، بازیکن سمت چپ او "کارت بازیکن" را بر می دارد و نوبتش رو شروع می کند. این روال تا کشیده شدن کارت پایان بازی ادامه خواهد یافت.

در هر نوبت

نوبت شما شامل دو بخش است: "کشیدن" کارت و "بازی کردن"

قدم اول: کشیدن کارت

برای اینکه نوبت خود را شروع کنید، یک کارت جدید بکشید. بعد قواره مربوط به آن کارت را علامتگذاری کنید. سپس همه قواره ها پول می دهند و نیز کازینوهایی که توسط آن کارت مشخص می شوند، علاوه بر پول، امتیاز هم می پردازند.

علامتگذاری یک قواره

اگر قواره ای که توسط کارت شما مشخص شده است خالی باشد، یکی از نشانگرهای خود را در آن بگذارید. حال شما صاحب آن هستید. وقتی یک قواره شامل یک کاشی بر روی خود باشد (بنا به بحث "گسترش"، به صفحه ۳ رجوع کنید)، یکی از تاس های خود را بر روی آن کاشی، با همان عدد بازنشانی کنید. اگر آن کاشی هیچ تاسی بر روی خود نداشت، تاس خود را با توجه به عددی که بر روی کاشی درج شده است، روی آن بگذارید.

پرداخت های قواره های تحت تملک

هر قواره شامل نشانگر بازیکن (یعنی قواره تحت تملک او) به آن بازیکن ۱$ می دهد، فرقی نمی کند که کدام کارت (چه رنگ) کشیده شده است.

پرداخت های کازینو

در هر نوبت، شرکت توسعه [و تعاون] مربوط به کارتی کشیده شده، پول و امتیاز می پردازد.

میزان پرداخت با توجه به همسانی رنگ کارت و کازینو، مشخص می شود. اما ۴ کارت (از جمله کارت پایان بازی) وجود دارند که سیستم آنها [بر اساس] "پرداخت راسته" است.

چینش بازی

هر بازیکن باید یک کارت انجام عمل، یک چیپ، نشانگرها و تاس های یک رنگ دلخواه را بردارد.

یک بازیکن را به عنوان بانک دار انتخاب کنید.

چیپ امتیاز گیری خود را در محل "صفر" بخش ثبت امتیاز بگذارید.

کارت پایان بازی را از بین کارت های ملک خارج کرده، آن ها را مخلوط کنید و به هر بازیکن ۲ کارت بدهید.

۱- یک نشانگر خود را روی هر قواره ای (محلی) که آن کارت ها نشان می دهند، بگذارید.

۲- به اندازه جمع ۲ عدد روی کارت ها، پول دریافت کنید. برای مثال، اگر ۲ کارت به ارزش ۴$ و ۷$ داشتید، با ۱۱$ کار خود را شروع می کنید. این اعداد فقط در زمان چینش بازی استفاده می شوند.

۳- دوکارت خود را متناسب با رنگ آن ها، در محل مربوط به کارت های خارج شده قرار دهید.

اینکه همه بازیکنان ببینند که چه تعداد کارت از هر رنگ کشیده شده، مهم است. لذا به گونه ای این کارت ها را مرتب کنید که همه بتوانند آن ها را ببینند و بشمارند. از هر رنگ، ۹ کارت بعلاوه ۳ کارت که مخصوص پرداخت راسته هستند، در بازی وجود دارد.

کارت پایان بازی را مطابق با آنچه در زیر شرح داده شده است، وارد ستون کارت های مخلوط شده کنید. ستون کارت ها را به ۴ قسمت مساوی تقسیم کنید و کارت پایان بازی را بر روی ستون ۴ ام قرار دهید.

سپس ۳ ستون دیگر را بر روی آن قرار دهید. این ستون کارت ها را کنار صفحه بازی بگذارید. اکنون شما آماده شروع بازی هستید.

عمل بازسازی

وقتی شما عمل بازسازی را انتخاب کنید، رنگ کاشی کازینویی که رئیس آن هستید را عوض می کنید:

۱. یک رنگ جدید از کاشی ای که هنوز به اندازه کافی از آن موجود است را انتخاب کنید و تمام کاشی های کازینو را با آن رنگ عوض کنید.

۲. به ازای هر کاشی کازینو $۵ بپردازید.

۳. تک تک کاشی های کازینو را با رنگ جدید عوض کنید.

مثال: بازیکن قرمز تصمیم می گیرد که کازینوی طلایی خود را برای تغییر به قهوه ای، بازسازی کند. بهای این بازسازی $۱۰، یعنی $۵ به ازای هر کاشی است. این باعث پیوستن این کازینو به کازینوی کوچکتر قهوه ای می شود که بازیکن زرد رئیس آن است. تاس ۵ زرد بزرگتر از تاس ۳ قرمز است. لذا بازیکن زرد رئیس کازینوی جدید خواهد بود.

استراتژی: شما می توانید کازینوی خود را به رنگ هایی که احتمال کشیده شدنشان بالاست تغییر دهید. شما می توانید کازینوهای کوچک خود را به یک کازینوی بزرگتر تبدیل کنید و یا کازینوی خود را به کازینوی همسایه متصل کنید. این کار به نحوی یک "تصاحب خصمانه" است که می تواند یک راه برای رئیس شدن در کازینوی دیگر بازیکنان باشد.

عمل سازماندهی مجدد

وقتی شما عمل سازماندهی مجدد را انتخاب کنید، همه تاس های شما (نه بخشی از آن ها) در کازینو هایی که حداقل یک تاس در آن دارید، بالاجبار یک بار ریخته می شوند. برای سازماندهی در یک کازینو، نیازی نیست که شما رئیس باشید. جهت سازماندهی یک کازینو:

۱. به ازای هر نقطه در هر تاس موجود در کازینو، $۱ بپردازید.

۲. همه تاس های داخل کازینو را مجددا بریزید. شما می توانید چندین کازینو را در نوبت خود مجددا سازماندهی کنید. اما هیچ تاسی بیش از یک بار در هر نوبت ریخته نمی شود. حتی اگر کاشی آن تاس بخشی از یک کازینوی بزرگتر شود.

۳. تاس ها را در همان محلی که بودند قرار دهید. اگر شما چند تاس در یک کازینو دارید، تصمیم بگیرید که کدام تاس در کدام کاشی قرار گیرد.

نکته: برای اینکه بدانید کدام کازینوها مجددا سازماندهی شده اند، خوب است نشانگر خود را [تا پایان عملیات سازماندهی مجدد]، برای علامت گذاری روی آن ها بگذارید.

استراتژی: یک سازماندهی مجدد می تواند باعث تغییر توازن قدرت بین بازیکنان شود.

چون ممکن است بعضی از کاشی ها توسط عمل گسترش بدست آمده باشند، یک جایگذری خوب تاس ها پس از سازماندهی مجدد می تواند مسئله جدی باشد. چراکه باعث کم شد احتمال "تصاحب" و لذا حفظ کاشی شما شود.

یک نوع معمول سازماندهی، ساختن مقادیر ۱ و ۲ و سازماندهی مجدد آن ها با مقادیر بسیار پایین است. البته با کمی امید به آوردن عددهای بالاتر.

عمل ساخت

وقتی شما عمل ساخت را انتخاب کنید، می توانید یک کاشی بردارید و روی یکی از قواره های تحت تملک خود قرار دهید:

۱. نشانگر خود را بردارید.

۲. یک کاشی کازینو انتخاب کنید.

۳. به میزان مشخص شده روی آن قواره پول پرداخت کنید.

۴. آن کاشی را روی صفحه بگذارید و یکی از تاس های خود را با وجهی که توسط آن قواره مشخص شده است رو به بالا، روی آن قرار دهید.

مثال: بازیکن قرمز یک نشانگر روی فضای A۲ دارد و می تواند در ازای پرداخت $۶ یک کازینو بسازد. او کازینوی طلایی را برای ساخت انتخاب می کند و یک تاس را با توجه به آنچه در خانه A۲ مشخص شده است، با وجه ۲ رو به بالا روی آن می گذارد.

عمل گسترش

وقتی شما عمل گسترش را انتخاب می کنید، در واقع کازینویی که رئیس آن هستید را توسعه می دهید:

۱. **دو برابر** آنچه در یک قواره ذکر شده است را پرداخت کنید.

۲. یک کاشی از همان رنگ کازینویی که می خواهید گسترش دهید را در یک قواره خالی بدون صاحب با یک لبه در همسایگی کازینوی تحت گسترش قرار دهید. اگر کاشی هم رنگ آن کازینو وجود نداشت، شما نمی توانید گسترش دهید.

۳. در آن کاشی، یکی از تاس های خود را با عدد مشخص شده رو به بالا قرار دهید.

مثال: بازیکن قرمز از خانه A۲ به خانه A۵ قصد گسترش دارد. چون خانه A۵ به هیچ کس تعلق ندارد، او می تواند به این محل برود. اما او نمی تواند به خانه A۳ برود، چون این خانه متعلق به بازیکن زرد است. چون کازینو اصلی طلایی است، کاشی هم باید طلایی باشد و بهای آن هم $۱۸ است. که دو برابر قیمت ساخت در خانه A۵ است.

استراتژی: ریسک گسترش بالاست، چون کارت مربوط به قواره ای که کازینو را در آنجا می سازید هنوز در ستون کارت هاست. بازیکن دیگری که آن کارت را می کشد، بلافاصله تاس خود را با تاس موجود در آن کاشی عوض می کند (به بخش علامتگذاری یک قواره در صفحه ۲ رجوع کنید).

مثال: اگر چیپ شما در خانه ۸ بخش امتیازگیری باشد و کازینو فقط ۱ امتیاز به شما بدهد، چیپتان هرگز به خانه ۱۰ نمی رود. اگر ۲ یا ۳ امتیاز به شما پرداخت شود، می توانید چیپ خود را به خانه ۱۰ ببرید. اگر ۴ یا ۵ امتیاز به شما پرداخت شود، چیپتان به خانه ۱۲ می رود.

وقتی در یک نوبت چندین کازینو به طور هم زمان به شما امتیاز بدهند، باید این امتیازها را به صورت مجزا و با شروع از کمترین به سمت بزرگترین عدد ثبت کنید. حتی اگر چندین کازینو با ۱ کاشی به صورت هم زمان به شما امتیاز بدهند، هنوز هم قادر نخواهید بود که از خانه ۸ به خانه ۱۰ بروید.

پایان قدم اول

وقتی قدم اول تمام شود، کارت خود را در ستون کارت های خارج شده از بازی قرار دهید و قدم دوم نوبت خود را بازی کنید.

قدم دوم: بازی کردن

در طول قدم دوم نوبتتان، شما باید این اقدامات را جهت مدیریت دارایی های خود انجام دهید. این اقدامات شامل: ساخت، گسترش، بازسازی، سازماندهی مجدد و ریسک است. شما می توانید این اقدامات را با هر ترتیب دلخواهی انجام دهید و به جز ریسک کردن، همه این اقدامات را می توانید چندین بار انجام دهید. در ادامه این اقدامات تشریح شده اند، همچنین در کارت انجام عمل هر بازیکن هم ذکر شده اند.

نکته: شما در هر زمانی می توانید با دیگر بازیکنان معامله داشته باشید. (صفحه ۴ را ببینید).

کاشی های مجاز: اگر همه کاشی های یک رنگ روی صفحه بازی باشند، شما نمی توانید کاشی آن رنگ را وقتی عمل های ساخت، گسترش و بازسازی در جایی روی صفحه قرار دهید.

تاس های مجاز: اگر همه تاس های شما روی صفحه بازی باشند و شما یک کاشی جدید را با اقدامات (ساخت یا گسترش) روی صفحه بگذارید، شما **باید** یکی از تاس های خود را از روی صفحه برداشته و روی کاشی جدید قرار دهید. در نتیجه یک کاشی بدون تاس روی صفحه باقی می ماند توجه داشته باشید که شما برای آزاد کردن یک تاس نمی توانید معامله کنید.

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	Reroll 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)

انجام معامله : در هر زمان

شما و دیگر بازیکنان می توانید در هر زمانی با هم معامله کنید. اگرچه محدودیت هایی برای آنچه معامله می کنید، وجود دارد.

شما می توانید هر ترکیبی از پول، قواره ها، تاس های درون کازینو و اعمال (فقط در نوبتتان) را معامله کنید.

مثال: شما می توانید در ازای یک قواره، یک تاس معامله کنید. شما می توانید در این نوبت خود یک عمل را در ازی پول معامله کنید. شما می توانید یک تاس و یک قواره را با ۲ تاس معامله کنید.

وقتی شما یک قواره را معامله کردید، نشانگر خود را به جای نشانگر مالک قبلی بگذارید. وقتی تاس معامه کردید، تاس خود را به جای تاس بازیکن قبلی بگذارید. تاس جدید باید همان عدد تاس قبلی را داشته باشد نه عددی که در صفحه بازی درج شده است.

شما نمی توانید امتیاز و یا کازینو ها را معامله کنید شما نمی توانید قول یک عمل، تبادل پول و/یا انتقال چیزی را در آینده معامله کنید. هیچ بازیکنی نمی تواند در نوبت بازیکن دیگری عمل خاصی انجام دهد.

پیروزی

وقتی شما بیشترین امتیاز را در زمان کشیده شدن کارت پایان بازی داشته باشید، برنده بازی خواهید بود. وقتی این کارت کشیده شود، آخرین پرداخت راسته انجام می شود. این یعنی می توانید مطمئن باشید که آخرین پرداخت هم انجام شده است. اگر در بیشترین امتیازات، تساوی وجود داشت، بازیکن با بیشترین پول برنده بازی است.

همچنین وقتی شما ۹۰+ امتیاز کسب کنید، بلافاصله برنده بازی خواهید شد. تا جایی که ما می دانیم، این مسئله امکان پذیر نیست. اماهیچ چیز در لاس وگاس ناممکن نیست.

بازی ۲ نفره

در بازی ۲ نفره، شما نمی توانید در بلوک F چیزی بسازید. وقتی شما کارتی را که مربوط به بلوک F است کشیدید (یعنی F۱، F۲ و غیره)، نشانگری نگذارید. قواره ها و کازینوها پرداخت می کنند و کارت از بازی خارج می شود. سپس قدم اول را تکرار کنید تا یک کارت مناسب بکشید که مربوط به بلوک F نباشد.

لذا کازینوها و قوار ها می توانند چندین بار در یک نوبت پرداخت کنند. شما تا زمانی که کارت بلوک های A، B، C، D یا E را بکشید به کشیدن و بازی کردن ادامه دهید.

بعد از هر عملی: در صورت تساوی مجددا تاس بریزد

بعد از اینکه شما عملی را انجام دادید، کازینوها را ببینید. اگر ۲ بازیکن (یا بیشتر) دیگر در آن کازینو اعداد تاس یکسان و بزرگتری داشتند، در این صورت آن کازینو چند رئیس دارد و این حالت تساوی است. لذا تمام تاس های با عدد مساوی بزرگتر از بقیه تاس ها، باید مجددا ریخته شوند.

این تاس ریختن هیچ هزینه ای ندارد. تنها تاس های با عدد مساوی بزرگتر ریخته می شوند. اگر همچنین مساوی و با عدد بزرگتر بودند، مجددا آن تاس های مساوی را بریزید. این کار را تا زمانی که یک تاس با عدد بزرگتر باقی بماند ادامه دهید.

اگر همه تاس های مساوی متعلق به یک بازیکن بود، نیازی به ریختن آن ها نیست. اگر مقادیر تاس های مساوی، از تاس های درون کازینو بزرگتر نبود، نیازی به ریختن آن ها نیست. بعضی وقت ها این نبرد قدرت می تواند نتایج مصیبت باری برای بازیکنانی که تاس مساوی دارند، به همراه داشته باشد. اگر آن ها تاسی با عدد پایین تر از بازیکن دیگری در آن کازینو بیاورند، آن بازیکن سوم رئیس جدید کازینو خواهد شد.

مثال: بازیکن سبز رئیس کازینوی طلایی ۲ کاشی است. بازیکن قرمز هم رئیس یک کازینوی قهوه ای ۳ کاشی است. تاس های سبز ۴ و ۵ هستند. قرمز ۵ و ۲ و زرد یک تاس ۲ دارد. سبز کازینوی طلایی خود را به قهوه ای بازسازی می کند. او برای کنترل این کازینوی جدید ۵ کاشی با بازیکن قرمز در تساوی است. هر دو تاس ۵ مجددا ریخته می شوند که نتیجه جفت ۳ می شود. حال تاس ۴ سبز بزرگترین عدد کازینو است. لذا سبز رئیس می شود و دیگر نیازی به تاس ریختن نیست.

مثال: در مثال قبل، بازیکن قرمز کازینوی خود را در A۲ و A۵ جهت جور شدن با کازینوی قهوه ای در A۳ بازسازی کرده است. اکنون او کازینوی ۳ کاشی جدید را باپرداخت ۱۰$ مجددا سازماندهی می کند (۱۰ نقطه روی تاس های کازینو وجود دارد). در نتیجه این کار، بازیکن قرمز رئیس کازینوی جدید می شود. چون او عدد ۵ قرمز را آورده است که اکنون بزرگترین عدد کازینوست. اگر این تاس ریختن مجدد مطابق میل قرمز نبود، او در همین نوبت دیگر اجازه این کار را ندارد.

عمل ریسک کردن

شما فقط یک بار در نوبت خود می توانید از این عمل استفاده کنید. وقتی شما اقدام به ریسک کردن می کنید، یک میز شرط بندی در کازینو ای که بازیکن دیگری رئیس آن است، تشکیل می دهید.

۱. کارت خانه را به بازیکن دیگر بدهید. یکی از کازینوهای او را انتخاب کنید.

۲. به ازای هر کاشی در آن کازینو تا ۵$ دلار شرط بندی کنید. شما نمی توانید بیش از دارایی کل خود شرط بندی کنید.

۳. دو تاس بیاندازید و اعداد آن ها را جمع کنید. اگر نتیجه ۳، ۴، ۹، ۱۰ یا ۱۱ شد، شما برنده می شوید و رئیس کازینو باید به شما به میزانی که شرط بسته اید بپردازد. اگر شما ۲ ی ۱۲ آوردید، رئیس باید دو برابر آنچه که شرط بسته اید به شما بپردازد (اگر رئیس پول کافی نداشت، فقط به همان میزانی که او پول دارد دریافت خواهید کرد). اما اگر شما اعداد ۵، ۶، ۷ یا ۸ آوردید، بازنده هستید و باید به اندازه ای که شرط بسته اید به رئیس آن کازینو بپردازید.

۴. قبل از تاس ریختن تصمیم بگیرید که رئیس کازینو نصف مبلغ شرط بندی شده را (گرد رو به پایین) از بانک دریافت کند. اگر بازیکنی که ریسک کرده است برنده شود، رئیس کازینو فقط نیمی از آن مبلغ را (گرد رو به پایین) از سرمایه خود می پردازد. همچنین اگر او ببازد نیمی از آن مبلغ را از بازیکن ریسک کننده دریافت می کند و باقی را بانک پرداخت کرده است.

استراتژی: این شرط بندی یک میدان قماربازی با مزیت ۵،۶٪ است. شما معمولا این عمل را در زمانی که فقط مقدار کمی پول بیشتر احتیاج دارید استفاده کنید. اما شما می توانید به هر دلیلی از این اقدام استفاده کنید.

مثال: بازیکن قرمز رئیس یک کازینوی ۳ کاشی است. در نوبت بازیکن زرد، او به کازینوی بازیکن قرمز می رود و ۴$ شرط بندی می کند (حداکثر ۱۵$). او تصمیم می گیرد که رئیس کازینو نصف مبلغ را از بانک نگیرد.

مترجم: محمد جواد ربیع نژاد
ارائه از سرزمین ذهن زیبا