



## VEGAS SHOWDOWN – Variante pour 2 joueurs

par Alan Kwan (Traduction Frédéric Frenay)

Vegas Showdown est un excellent jeu qui ne fonctionne cependant pas pour des parties à deux joueurs. Une variante pour deux joueurs devrait permettre d'y jouer lorsqu'il n'est pas possible de réunir au moins trois joueurs, une telle variante n'est toutefois pas simple à élaborer.

En élaborant cette variante pour deux joueurs, un objectif important à atteindre était que chaque tuile conserve ses points forts et ses faiblesses comme dans le jeu standard à au moins trois joueurs. De cette manière, les stratégies à deux joueurs demeurent similaires à celles utilisées dans le jeu standard, particulièrement en ce qui concerne la valeur des tuiles. Si, dans une partie à deux joueurs, la valeur des tuiles était altérée, cela entraînerait des stratégies

altérées qui seraient différentes de celles du jeu standard.

Pour conserver les valeurs des tuiles, les remarques suivantes doivent être formulées :

- Chaque joueur doit se voir attribuer une moyenne de 6 à 9 tuiles « premier » par jeu. En particulier, l'attribution de plus de tuiles dévaluerait la valeur des coins rouges.
- Le nombre de tours de jeu devrait être identique à celui du jeu standard. Autrement, la valeur des revenus (revenu et population) serait altérée.
- Pour préserver les « valeurs des événements » des tuiles, la plupart des cartes « événement » doivent être révélées durant la partie.
- Les « valeurs des prérequis » des tuiles doivent être conservées. Les valeurs des constructions prérequis seraient altérées si un nombre arbitraire ou un série de tuiles étaient retirées du jeu.

La solution proposée utilise un « joueur neutre » qui met des enchères sur des tuiles pour qu'elles ne soient pas disponibles pour les joueurs. Cette méthode n'est pas totalement la mienne – l'idée d'utiliser un joueur neutre a été débattue ailleurs sur le web – mais j'en ai affiné les détails.

La méthode de jeu présentée met l'accent sur les tuiles « premier » et les tuiles « Slots », dès lors qu'elles sont les plus prisées lors des enchères. Entre joueurs expérimentés, il y a plus de compétition lors des enchères concernant les tuiles « premier » et « Slots », alors qu'il y a, en règle générale, peu de compétition lors des enchères pour les tuiles « Lounges » et « Restaurant ».

### Procédure

1. Lors de la mise en place, utilisez 13 « Slots », 5 « Lounges » et trois « Restaurant ». Les tuiles restantes sont remises dans la boîte. Les piles de tuiles « premier » sont mises en place de manière normale.
2. Deux ou trois dés à 6 faces sont nécessaires. Chaque emplacement « premier » (sauf celui sur lequel est indiqué « 4-5 players ») sont désignés par deux chiffres indiqués par les dés : le premier emplacement = « 1,2 », le second = « 3,4 » et le troisième = « 5,6 ». C'est mieux si un des deux dés est de couleur différente (il sera utilisé comme dé pour les « Slots » ; un dé de couleur jaune est idéal).
3. Utilisez les marqueurs d'enchère des trois couleurs non utilisées (de préférence avec le jaune pour les « Slots ») pour le joueur neutre. Le joueur neutre ne gagne pas de renommée, de revenus ou de population et n'a pas d'argent.
4. Au début de chaque phase de choix d'actions, le joueur neutre pose une ou deux enchères sur les tuiles « premier » et peut-être aussi une enchère sur les « Slots », selon le résultat du jet de dé. Ceci est réalisé avant que les joueurs aient réalisé leurs actions.

5. Chaque tour, un dé est jeté pour déterminer l'enchère du joueur neutre sur les « Slots ». Soustrayez 1 à la valeur du dé pour chaque tuile « Slots » que le joueur neutre a achetée précédemment, et referez-vous au tableau suivant.

Résultat dé	Enchère
Négatif	Passe
0 ou 1	\$5
2 ou 3	\$7
4 ou 5	\$9
6	\$12

Aucun dé n'est jeté pour les « Slots » en cas d'événement Slot Builder On Strike, ou s'il n'y a plus de tuile « Slots » ou si le joueur neutre a déjà acheté 7 tuiles « Slots ».

6. Le joueur neutre n'enchère pas pour des tuiles « premier » lors du premier tour. Au second tour, il jette un dé et enchère sur l'emplacement « premier » correspondant. Lors des tours suivants, il jette un ou deux dés :
- Si le joueur neutre n'a acheté aucune tuile « premier » lors du tour précédent, il jette deux dés ce tour-ci ;
  - S'il a acheté une ou deux tuiles « premier » lors du tour précédent, il jette un seul dé ce tour-ci.
7. Pour chaque dé jeté, le joueur neutre met une enchère sur le prix d'enchère minimum de la tuile « premier » en question. Cependant, le joueur neutre ne met jamais une enchère égale ou supérieure à l'enchère de départ de la tuile (starting-bid price). S'il jette un dé qui indique une tuile « premier » dont le prix minimum d'enchère est égal ou supérieur à son prix d'enchère de départ, le joueur neutre ne met pas d'enchère avec son marqueur d'enchère, ce tour-ci. Si une tuile événement interdit d'enchérir pour cette tuile, le joueur neutre ne peut pas enchérir pour celle-ci.
8. Si deux dés sont jetés et qu'ils indiquent tous les deux la même tuile, le second marqueur d'enchère est posé sur l'emplacement directement supérieur au premier, ce qui accroît le prix qu'un joueur doit payer pour surenchérir sur le joueur neutre (En cas d'événement Good Relations, le second marqueur d'enchère est posé deux emplacements au-dessus du premier. Si cet emplacement est celui du prix d'enchère de départ de la tuile, le second marqueur d'enchère n'est pas posé).
9. Après que le ou les marqueurs d'enchère du joueur neutre sont posés, les joueurs choisissent leurs actions de la manière normale. Ils peuvent surenchérir sur les enchères du joueur neutre (En cas d'événement Visionary, le joueur gagne un point de renommée). Lorsqu'il y a une surenchère sur l'enchère du joueur neutre, son marqueur d'enchère reste en place durant le tour ; le joueur neutre n'achètera rien avec ce marqueur d'enchère, ce tour-ci.
10. A la fin de la phase de choix d'actions, le joueur neutre « achète » les tuiles ayant un marqueur d'enchère neutre pour lequel il n'y a pas eu de surenchère. Ces tuiles sont retirées du jeu. A ce moment, il faut ajuster le nombre de dés qui sera jeté pour le joueur neutre lors du tour suivant, selon qu'il aura ou non acheté une tuile « premier ».
11. Lorsque l'événement Slots Surplus est pioché, le joueur neutre jette le dé pour vérifier s'il achète une tuile « Slots ». Sur un jet de dé (après modification) de 2 ou plus (représentant donc une enchère de \$7 ou plus), le joueur neutre achète la tuile « Slots » durant cet événement, avant le tour des joueurs pour cet événement.

A la fin du jeu, le joueur possédant les revenus les plus élevés gagne 3 points de renommée (à la place du bonus de position normal), l'autre joueur ne reçoit aucun bonus pour la seconde place. La même règle est appliquée pour la population. Tous les autres bonus de fin de partie sont attribués de la manière habituelle.