



3-6



10+



30min

ELADLAK!

JÁTÉKSZABÁLY



Vedd meg a legjobb házakat olcsón, vedd rá az ellenfeleidet, hogy túl sokat költsenek, majd add el a házaidat minél nagyobb profitot termelve!

TARTALMA

- 30 Házkártya 1-től 30-ig számozva.



- 30 Csekk-kártya: 14 számozott értékkel 2 000 \$-tól 15 000 \$-ig (mindegyikből 2 db), és 2 db "érvénytelen" csekk, 0 \$ értékben.



- 84 kartonérme (1 000 \$).



ÁTTEKINTÉS ÉS A JÁTÉK CÉLJA

Az EladLak! kártyajátékot két fázisban játszuk. Az első fázisban a játékosok házakat szereznek licitálás segítségével. Ezután a megszerzett házakat Csekkekért cserébe eladják. A játékot a legnagyobb vagyont szerző (Csekkék és megmaradt érmék) játékos nyeri meg.



ELŐKÉSZÜLETEK

- Válogassátok szét a házak és csekkek lapjait. A két paklit külön-külön keverjétek meg, két húzópaklit képezve: a házak pakliját és a csekkek pakliját.
- Négy játékos esetén két-két lapot vissza kell tenni a dobozba anélkül, hogy megnéznétek.
- Minden játékos kap
 - 3 játékos esetén: 28 érmét,
 - 4 játékos esetén: 21 érmét,
 - 5 játékos esetén: 16 érmét,
 - 6 játékos esetén: 14 érmét.*Az érméket titokban kell tartani.*
- A kezdőjátékost véletlenszerűen választátok ki.



A JÁTÉK MENETE

Az EladLak!-ot két, különböző fázisban játszszuk. Az első fázisban az érmék segítségével Házkártyákra licitálunk. A második fázisban az első fázisban megszerzett Házkártyákat adjuk el, amiért cserébe különböző értékű csekkeket szerzünk.

1. FÁZIS: BESZERZÉS

Ez a fázis a játékosok számától függően 5-10 fordulón keresztül tart, amíg minden Házkártya gazdára nem lel. Minden forduló elején csapatok felannyi Házkártyát, ahány játékos van, és tegyék képpel felfelé az asztal közepére. A forduló addig tart, amíg minden Házkártyát felvettek a játékosok.

A játékosok, a kezdőjátékossal kezdve, az óramutató járásával megegyező irányban haladva hajtják végre a köruket.

Minden játékos a körében a következő két lehetőségéből választhat: **emeli a tétet** vagy **passzol**.

Példa a Beszerzés fázisának egy fordulójára:

Tamás a forduló kezdőjátékosa, mivel az előző licitfordulót ő nyerte meg, és így ő szerezte meg a legértékesebb Házkártyát.

- Tamás 1 érmét tesz az asztalra, ezzel kezdi a licitet.
- Marianna a következő, és ő 2 érmevel licitál.
- Gábor, felüllicitálva mindenkit, 3 érmet tesz maga elé.
- Ismét Tamás következik. Ő még nem akar passzolni (nem vonzó a 8-as Házkártya), ezért kiegészíti az eddigi 1 érméjét 3 érmevel, ezzel 4-re emeli a licitjét.

Marianna úgy dönt, hogy megáll. Visszaveszi a 2 érméjéből az egyiket (a másik kikerül a játékból), és magához veszi a 8-as számú Házkártyát. Gábor is a kiszállás mellett dönt. Mivel ő 3 érmet licitált, ezért ebből 2-t visszakap (a licitjének felét felfelé kerekítve), és a 20-as Házkártyát. Tamás ismét megnyerte a licitet, így a 28-as Házkártyáért 4 érmet (a teljes licitjét) kell fizetnie.



• Tét emelése

A tét emeléséhez a játékosnak érmét kell maga elé tennie úgy, hogy mindenki jól lássa. Az első játékos tetszőleges számú érmevel indíthatja a licitet. Az utána következő játékosoknak a tétet mindig emelniük kell, több érmet kiteve, mint az utoljára licitáló játékos. Amennyiben a játékos már licitált a fordulóban, akkor az előtte lévő érmét csak kiegészítenie kell, hogy felüllicitálja a korábbi játékost.

• Passzolás

Amikor egy játékos passzol, akkor megkapja a **legalacsonyabb értékű** felcsapott Házkártyát az asztal közepéről.

Ha a játékos már licitált, akkor a Házkártya elvétele után visszaveszi a korábbi tétjének a felét (felfelé kerekítve). A többi érmet be kell fizetnie, és azok kikerülnek a játékból. A passzoló játékos a forduló további részéből kimarad.

Amennyiben egy játékosnak az összes érmeje elfogyott, akkor mindenképpen passzolni kell!

A forduló vége

Amennyiben egy kivételével minden játékos passzolt, akkor a licitet megnyerő játékos az összes befizetett érméjét elveszíti - cserébe megkapja a legértékesebb (utoljára maradt) Házkártyát.

Ez után egy újabb forduló kezdődik. Az előző fordulóban az utolsó Házkártyát megszerző játékos lesz az új forduló kezdőjátékos.

Ha a Házkártya-pakli utolsó lapja is gazdára talál a játékosok között, akkor a Beszerzés fázisa véget ér.

2. FÁZIS: ELADÁS

Az Eladás fázisában a játékosok az első fázisban megszerzett Házkártyáikat fogják eladni.

Ez a fázis is több fordulón keresztül tart, amíg a játékosok az összes csekket meg nem szerzik.

Példa az Eladás fázisának egy fordulójára:

Tamás, Gábor és Marianna egyszerre kiválaszt egy Házkártyát a korábban megszerzett lapjaik közül, és képpel lefelé maguk elé teszik. Amikor mindenki kiválasztotta a lapját, egyszerre megfordítják:

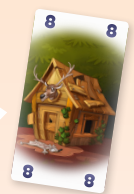
- Tamás játszotta ki a legértékesebb Házkártyát (29), ezért megkapja a legértékesebb, 13 000 \$ értékű csekket.
- Gábor Házkártyája a következő legértékesebb (21). Ezért cserébe megkapja a második legértékesebb csekket, a 12 000 \$ értékűt.
- Marianna játszotta ki a legkisebb értékű Házkártyát (8), amiért a legalacsonyabb értékű, érvénytelen (0 \$ értékű) csekket kapja meg.



GÁBOR



MARIANNA



Minden forduló elején csapatok fel annyi csekket, ahány játékos játszik, és tegyék az asztal közepére.

Ez után minden játékos választ egy Házkártyát a kezéből, és képpel lefelé maga elé teszi azt. Ha mindenki kiválasztotta a Házkártyáját, akkor a játékosok egyszerre fordítsák fel a választott lapjukat.

A legnagyobb értékű (sorszámú) Házkártyát kijátszó játékos elveszi a legnagyobb értékű csekket az asztal közepéről. A második legnagyobb értékű Házkártya kijátszója veheti el a második legértékesebb csekket, és így sorban minden játékos szerez egy csekket.



A megszerzett csekket mindenki képpel lefelé tartja maga előtt. Az eladott házakra a továbbiakban nem lesz szükség, vissza kell tenni azokat a dobozba.

Amikor mindenki elvette a meg-

szert csekkjét, a forduló véget ér. Egy új forduló következik a megfelelő számú csekkek felcsapásával.

A JÁTÉK VÉGE

A játéknak akkor van vége, amikor minden játékos az összes Házkártyáját eladta, és az összes csekk a játékosokhoz került.

Minden játékos összeadja a csekkjei értékét, hozzáadva a megmaradt érméit.

A leggazdagabb játékos nyeri a játékot. Döntetlen esetén a több érmét megtartó játékos a győztes. Ha az érmék száma is azonos, akkor a győzelmen megosztoznak a leggazdagabb játékosok.



JÁTÉKVARIÁNS

Nem juthat mindenkinek!

Ehhez a variánshoz a játék alapszabályaitól a következőkben térjünk el:

- Az előkészületek folyamán:
 - véletlenszerűen vegyetek ki
3 játékos esetén: 10 Házkártyát és 10 Csekket,
5 játékos esetén: 3 Házkártyát és 3 Csekket.
 - 4 és 6 játékos esetén az összes lap játszik.
- A Beszerzés fázisában a játékosok számánál eggyel kevesebb

Házkártyát csapjatok fel. Az elsőnek passzoló játékos nem kap Házkártyát, de visszaveheti az összes érméjét.

- Az Eladás fázisában annyi csekket csapjatok fel, ahány játékosnak van még Házkártya a kezében. Amennyiben egy játékos már az összes Házkártyáját Csekkre cserélte, akkor számára véget ért a játék. Ennek megfelelően egyre kevesebb csekket kell felcsapni. Amikor már csak egy játékosnak maradt Házkártyája, akkor ő megkapja az összes megmaradt csekket.
- A játék végi értékelés nem változik.

Tervező: Stefan Dorra

Grafika: Catell-Ruz

Projektmenedzser: Gabriel Durneri
Magyar kiadás, fordítás és szerkesztés: Gamer Café Kft.



Importálja és
forgalomba hozza:
Gamer Café Kft.
2030 Érd, Budai út 28.
info@compaya.hu

© 1997-2015 S. Dorra

© 2015 IELLO or the French version.
IELLO. 9 AV. des Érables, lot 341, 54180
HEILLECOURT. - FRANCE

www.iello.info

A doboz apró alkatrészeket tartalmaz,
amelyek veszélyt jelenthetnek a 3
évesnél kisebb gyermekekre (lenyelhetik,
beszippanthatják az apró alkatrészeket).
FULLADÁSVESZÉLY! Tartsa távol tőlük!