

FOR SALE

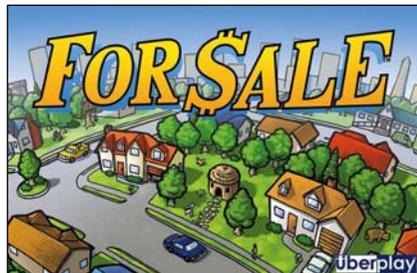
CONTENUTO

20 carte edificio (1997) – 30 (2005)

20 disegni (1997) – 30 (2005)

75 gettoni in 5 colori (1997) – vari tagli di monete (2005)

I giocatori provano a vendere degli edifici attraverso delle aste al miglior prezzo. Il vincitore è colui che avrà guadagnato più denaro di tutti.



PREPARAZIONE

Dividere le carte per tipo (disegni, edifici) e mescolare ogni pila separatamente. Mettere da parte gli disegni, saranno utilizzati nella seconda parte del gioco. Porre le carte edifici in una pila a faccia in giù. Ogni giocatore riceve 15 gettoni del proprio colore (nella versione 2005 ogni giocatore riceve 14.000 in monete).

Con 3 giocatori togliete dal gioco 2 carte edificio e 2 carta disegno senza guardarli. Queste carte non serviranno in questa partita.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Fase 1: acquisto degli edifici

Scoprire un numero di carte edificio uguale al numero di giocatori. Tutti gli edifici sono messi all'asta nello stesso momento, in modo tale che ogni giocatore possa acquistarne uno. Ogni giocatore adesso può offrire o passare.

Le offerte: il giocatore che vive nella casa più piccola inizia ad offrire, mettendo almeno un gettone davanti a se sul tavolo. Gli altri lo imitano (in senso orario) aumentando l'offerta precedente almeno di un gettone. Le offerte continuano finché tutti i giocatori non sono passati.

Passare: se un giocatore passa, non offre più e prende l'edificio dalla mostra con il valore più basso. Egli recupera la metà della sua offerta (arrotondata per eccesso), il resto va alla banca. L'ultimo giocatore rimasto, prende l'edificio con il valore più alto, ma l'intera sua offerta va alla banca. Non si deve offrire niente se si vuole prendere l'edificio con il valore più basso.

Consiglio: tenete segreti i vostri gettoni.

Gli edifici presi vanno messi coperti di fronte ad ogni giocatore.

Il giocatore che ha preso l'edificio con il valore più alto dispone altre carte edificio sul tavolo per le offerte, e comincia ad offrire o passare. Si continua in questo modo finché non sono stati venduti tutti gli edifici del mazzo.

Poi inizia la fase 2 del gioco. I gettoni non utilizzati rimangono ai giocatori.

Questi a fine partita avranno un valore di un milione ognuno.

Fase 2: vendita degli edifici

Adesso si utilizzano gli disegni. Come nella fase 1, verranno scoperti tanti disegni quanti i giocatori presenti. Ogni giocatore prende in mano gli edifici acquistati nella fase precedente, e ne sceglie una da giocare coperta davanti a se; vengono poi girate simultaneamente. Il giocatore che ha giocato il valore più alto, prende l'edificio con il valore più alto; il secondo giocatore con il valore più alto giocato, prende l'edificio con il secondo valore più alto e così via.

Le carte edificio giocate sono scartate.

Il gioco termina quando tutti i giocatori hanno venduto i loro edifici. I giocatori ora sommano i valori dei loro disegni con i gettoni rimasti (1 milione ognuno), e chi avrà il valore più alto sarà dichiarato vincitore. Se vi è un pareggio, chi avrà più gettoni vincerà.

VARIANTE

Con 3 giocatori utilizzare 16 carte edifici e 4 disegni.

4	18
5	20

Nella Fase 1, scoprire una carta in meno del necessario. Il giocatore che per primo passa, non prende edifici, ma recupera tutti i suoi gettoni offerti. Il resto delle regole si seguono come al solito.

Nella Fase 2, scoprite tanti disegni quanti sono i giocatori. I giocatori possono avere un numero differente di edifici di loro proprietà. Quando un giocatore/i non ha più edifici da offrire, si scopre il numero appropriato di disegni da mettere all'asta, per il numero di giocatori che sono in grado di acquistarli.

Questo regolamento si riferisce alla prima edizione del gioco (1997), la seconda edizione che è del 2005, differisce sostanzialmente dal fatto che la grafica è rinnovata, ed il numero di giocatori è stato aumentato da 5 a 6, con il conseguente aumento di carte naturalmente.

Per il resto il regolamento è identico all'originale.

Tutti i diritti del gioco "For Sale", sono detenuti dal legittimo proprietario. Questa traduzione serve da aiuto ai giocatori di lingua italiana per usufruire del gioco.

FINE DELLA PARTITA



Traduzione curata da Morpheus – ver. 1.0 – luglio 2005

