

Koop de beste huizen zodra ze goedkoop zijn, dwing je tegenstanders om teveel uit te geven en verkoop je landgoed met de meeste winst!

INHOUD

- 30 Huiskaarten, met nummers 1 tot en met 30.



- 30 Cheques: 14 genummerd van €2.000,- tot en met €15.000,- (twee van elk) en 2 "ongeldige" cheques, met waarde €0,-.



- 84 Muntjes (waarde €1.000,-).

DOEL VAN HET SPEL

For Sale wordt gespeeld in twee fases. Eerst bieden spelers op huizen en vormen daarmee een collectie handkaarten. Daarna verkopen ze diezelfde huizen weer voor cheques. De speler met het meeste geld aan het einde van het spel, is de winnaar!



VOORBEREIDING

- Scheid de huiskaarten van de cheques en schud beide stapels afzonderlijk. Vorm twee verschillende trekstapels: één voor de huizen en één voor de cheques.
- Bij vier spelers geldt: verwijder de bovenste twee kaarten van beide stapels, zonder deze te bekijken.
- Elke speler ontvangt:
 - bij 3 spelers: 28 muntjes,
 - bij 4 spelers: 21 muntjes,
 - bij 5 spelers: 16 muntjes,
 - bij 6 spelers: 14 muntjes.*Muntjes mogen geheim worden gehouden.*
- Kies een willekeurige startspeler.



SPELVERLOOP

Het spel wordt gespeeld in twee verschillende fases. In de eerste fase bieden spelers met hun muntjes op huiskaarten. Tijdens de tweede fase worden deze kaarten verkocht voor cheques.

FASE 1: HUIZEN KOPEN

Deze fase bestaat uit diverse rondes waarin geboden kan worden op huizen.

Trek aan het begin van elke ronde het aantal huiskaarten dat gelijk is aan het aantal spelers. Leg deze kaarten open in het midden van de tafel. De ronde eindigt als alle huizen door de spelers zijn gekocht.

Er wordt om de beurt gespeeld - met de klok mee - beginnend bij de eerste speler.

Tijdens zijn beurt heeft een speler de volgende twee opties:

het bod verhogen of **passen**.

Voorbeeld van een koopronde:

Michel is de eerste speler in deze ronde omdat hij het meest waardevolle huis heeft gewonnen in de vorige veiling.

- Michel start met een bod van 1 muntje.
- Eddy is daarna aan de beurt en verhoogt het bod tot 2 muntjes.
- Tijdens zijn beurt overbiedt Robin zijn tegenstanders met 3 muntjes.
- Vervolgens is Michel weer aan de beurt, en hij geeft nog niet op: hij biedt nu 4 muntjes (door 3 extra muntjes toe te voegen aan zijn vorige bod).

Eddy besluit te stoppen. Hij neemt 1 van de 2 geboden muntjes terug (het andere muntje wordt uit het spel verwijderd) en krijgt het huis met de laagste waarde op tafel, namelijk het huis met waarde 8. Robin maakt dezelfde keuze; hij neemt 2 van zijn 3 muntjes terug en ontvangt het huis met waarde 20.

Michel is de laatste speler in deze ronde, dus hij betaalt zijn volledige bod van 4 muntjes en krijgt het laatst overgebleven huis met waarde 28.



• Bieden

Om te bieden moet een speler een aantal muntjes, duidelijk zichtbaar, voor zich neerleggen. De eerste speler mag zoveel muntjes bieden als hij wil. Daarna moet de volgende speler steeds het vorige bod verhogen. Een speler die deze ronde al geboden heeft, maar opnieuw moet bieden, kan zijn bod verhogen door extra muntjes in te zetten, of passen.

• Passen

Wanneer een speler past, dan krijgt hij het huis met de laagste waarde van de beschikbare kaarten op tafel en neemt deze in de hand. Vervolgens neemt hij de helft van zijn bod terug (naar boven afgerond). De rest van de muntjes worden uit het spel verwijderd. Als een speler besluit te passen, dan speelt hij niet meer mee tot het einde van de huidige ronde. Als je geen muntjes meer hebt, dan moet je passen.

Einde van de ronde

De speler die als enige overblijft nadat alle andere spelers gepast zijn, moet het aantal muntjes van zijn volledige bod verwijderen uit het spel, en ontvangt daarvoor de laatste huiskaart die nog in het midden van de tafel ligt.

Start een nieuwe ronde. De speler die in de vorige ronde de laatste huiskaart heeft gewonnen, is de startspeler van de nieuwe ronde.

Wanneer alle kaarten van de huizenstapel zijn verdeeld onder de spelers, dan eindigt de aankoopfase. Ga door naar de verkoopfase.

FASE 2: HUIZEN VERKOPEN

Tijdens deze fase verkopen de spelers de eerder verkregen huizen voor cheques.

Deze fase bestaat ook uit een aantal rondes en eindigt zodra alle cheques zijn uitgereikt.

Voorbeeld van een verkoopronde:

Michel, Robin en Eddy kiezen tegelijkertijd één van de huizen in hun hand en plaatsen deze - gesloten - voor zich op tafel. Zodra iedereen een huis gekozen heeft, worden de kaarten opengedraaid:

- Michel heeft de hoogste kaart gespeeld (waarde 28), dus hij kan de beschikbare cheque met de hoogste waarde nemen: €13.000,-.
- Het huis van Robin (waarde 20) is de volgende. Hij krijgt de hoogst overgebleven cheque van €12.000,-.
- Eddy speelde de laagste kaart (8) en neemt de laatste cheque: de "ongeldige" cheque met waarde €0,-.



Plaats aan het begin van elke ronde een aantal cheques, gelijk aan het aantal spelers, open in het midden van de tafel. Een ronde eindigt wanneer deze cheques onder de spelers zijn verdeeld.

Er wordt tegelijkertijd gespeeld: elke speler kiest een huiskaart uit zijn hand en plaatst deze gesloten voor zich op tafel. Wanneer alle spelers een kaart gekozen hebben, laat iedereen zijn kaart op hetzelfde moment zien.

De speler die de hoogste huiskaart gespeeld heeft, neemt de hoogst beschikbare cheque van het midden van de tafel; degene met de tweede hoogste huiskaart, neemt de tweede hoogste cheque, en zo verder totdat iedereen een cheque heeft gekregen.

Spelers bewaren de cheques die ze gewonnen hebben - gesloten - voor zich op tafel. Verkochte huizen worden uit het spel verwijderd.

Wanneer er geen cheques meer open in het midden van de tafel liggen, dan eindigt de ronde. Begin met een nieuwe verkoopronde.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt wanneer alle spelers hun huizen verkocht hebben en alle cheques verdeeld zijn.

Elke speler telt de totale waarde van zijn cheques en zijn resterende muntjes (met een waarde van €1.000,- per stuk) bij elkaar op.

De rijkste speler wint het spel. Bij een gelijkspel wint de speler met de meeste muntjes. Als beide spelers hetzelfde aantal muntjes hebben, dan winnen ze beide.



SPELVARIANT:

Er zal niet genoeg zijn voor iedereen!

Bij deze variant geldt: volg de normale regels met de volgende wijzigingen:

- Verwijder tijdens de voorbereiding - willekeurig en zonder te kijken - 10 huiskaarten en 10 cheques bij een spel met 3 spelers, of 3 huiskaarten en 3 cheques bij 5 spelers. Met 4 of 6 spelers worden alle kaarten gebruikt.
- Tijdens de aankoopfase in elke ronde wordt één huiskaart minder opengedraaid als het aantal spelers in het spel. De speler die als eerste past neemt al zijn muntjes terug, maar ontvangt geen huiskaart.
- Tijdens de verkoopfase worden evenveel cheques opengedraaid als het aantal spelers dat nog huiskaarten in de hand heeft. Wanneer een speler al zijn huizen heeft verkocht, dan stopt hij met spelen. Er zullen elke ronde minder en minder cheques beschikbaar zijn. Zodra er nog maar 1 speler over is met huiskaarten in de hand, dan kan deze speler direct alle overgebleven cheques van de chequestapel pakken.

Spelauteur: Stefan Dorra

Illustraties: Catell-Ruz

© 1997-2018 S. Dorra

© 2018 IELLO

IELLO. 9 AV. des Érables, lot 341,

54180 HEILLECOURT. - FRANCE

www.iello.info

Nederlandse editie

Vormgeving: Stefan Meeuwssen

Met dank aan: Michel Baudoin

Distributie:

Asmodee Netherlands

Wethouder den Oudenstraat 8

5706 ST Helmond - Nederland

2018-01-51265

