

13

13



13

13

14

14

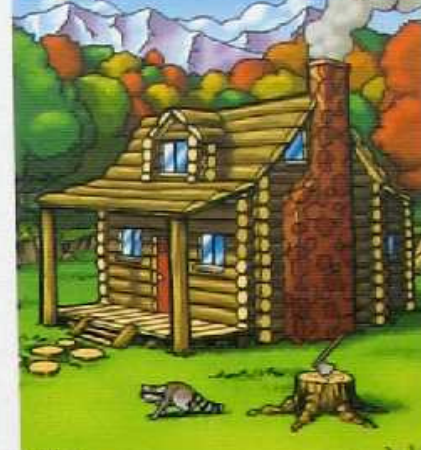


14

14

15

15



15

15

16

16



16

16

17

17



17

17

18

18



18

18

19

19



19

19

20

20



20

20

21

21

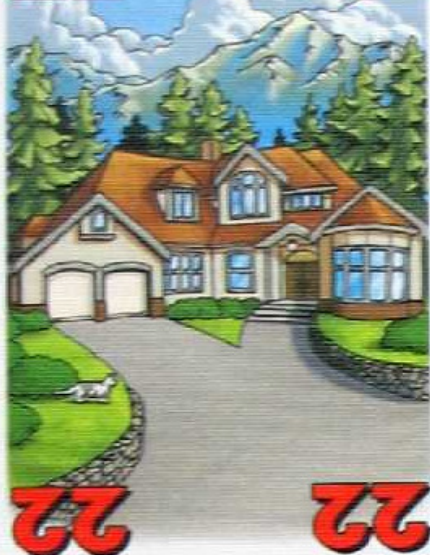


21

21

22

22

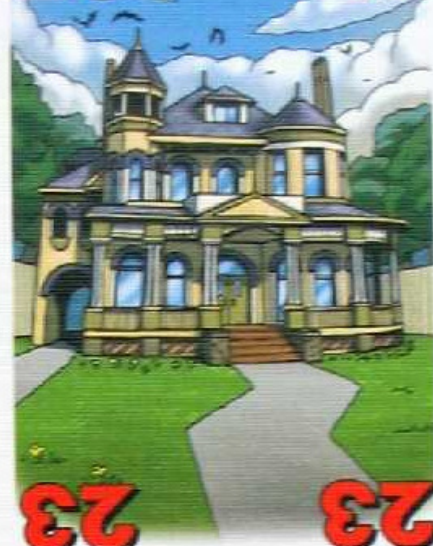


22

22

23

23

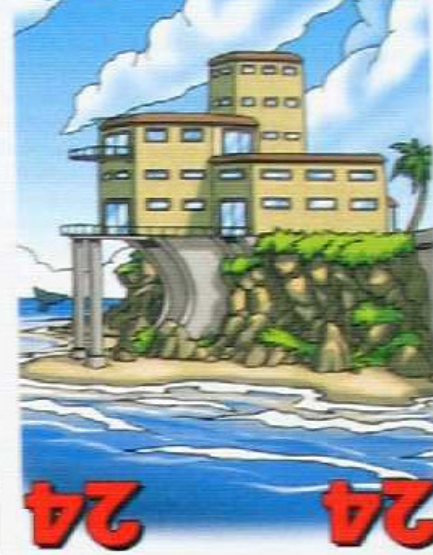


23

23

24

24



24

24

25

25

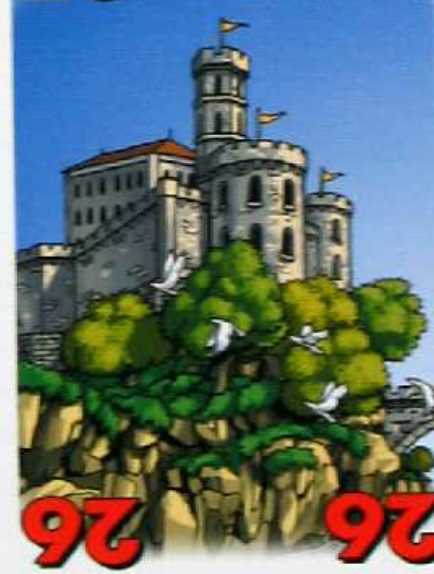


25

25

26

26



26

26

27

27

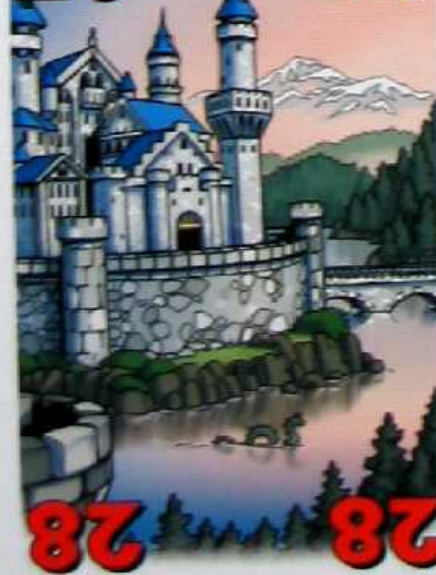


27

27

28

28



28

28

29

29



29

29

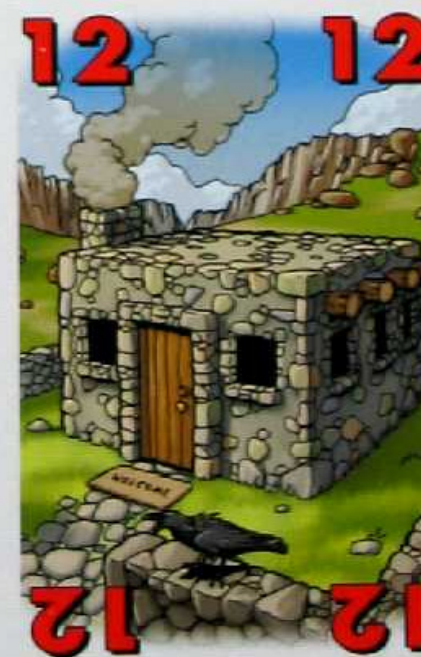
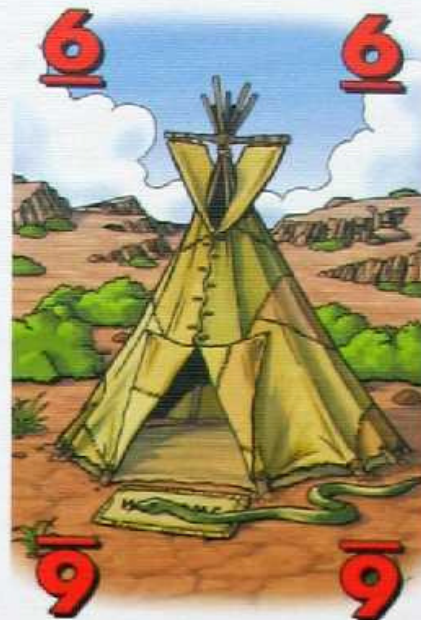
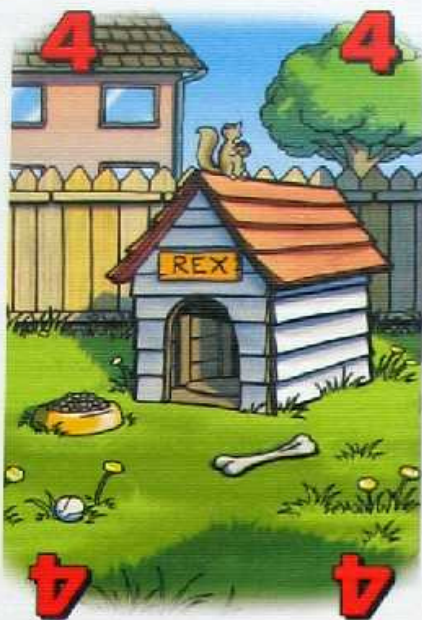
30

30

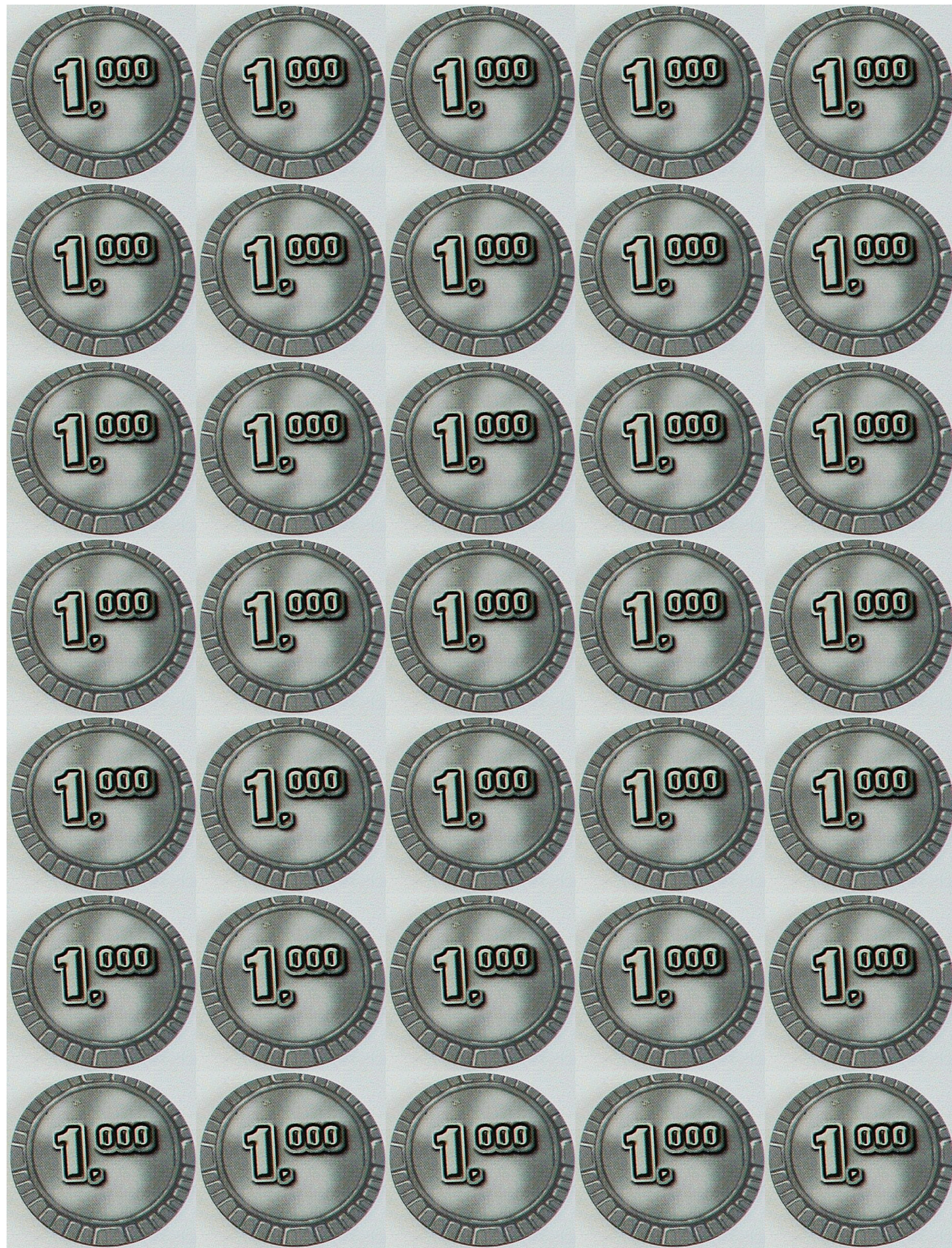


30

30









FOR SALE

FOR SALE™

FOR SALE™

FOR SALE™

FOR SALE™

FOR SALE

Это не объявление о продаже. Это название игры.

Превосходная игра для небольшой компании (3-6). Не требует геймерских навыков, содержит элемент удачи, но с минимумом того, что мы называем рандомом.

Играли вдвоем и вчетвером.

Партия длится около 15-20 мин. Обучение длится 2-3 минуты, включая прочитку буклетика с крупным шрифтом на англ. яз. Обучение новичка занимает секунд 30-40

Правила игры . (засекайте время!)

В первую фазу игроки пытаются скупить недвижимость подороже, потратив при этом поменьше. Каждому выдается по 18 штук баков. Потом из колоды недвижимости, состоящей из 30 карт от 1 до 30 (или меньше, т.к. при количестве игроков меньше 5 несколько карт рандомно изымаются), открываются первые карты по числу игроков. Напр., при 4-х игроках открываются 4 карты с картинками. Допустим это туалет номиналом в 2, сарай - 6, вилла - 25 и замок - 28. Игроки по очереди делают ставки. Каждая последующая ставка суммарно д.б. выше предыдущей. Если игрок не хочет/не может делать очередную ставку, он пасует. При пасе можно забрать самую дешевую недвижимость. При этом половина ставки идет в банк, половина возвращается игроку. С округлением нечетного вышел единственный казус. Правила говорят, что округлять надо в пользу игрока, а пример - наоборот. Мы играли и так и так. И так и так нормально. Но лучше и вроде как правильней округлять в пользу банка. Пасовать можно сразу, без ставки, забирая самое дешевое бесплатно. После того как пасует предпоследний игрок и забирает за пол своей ставки предпоследнюю недвижимость, победитель забирает самую дорогую жилплощадь за полную свою ставку. Потом снова открываются 4 карты и первым делает ставку победитель прошлого лота. После того как все карты разыграли, наступает следующая фаза. Во вторую фазу недвижимость продается. Вторая колода содержит 30 банковских чеков (аналогично сокращается их число при числе участников меньше 5). Чеки имеют номинал от 0 до 15 тыс. ам. руб. по 2 шт. каждого номинала. (номинала 1 тыс. нет). Открываются 4 чека. Игроки тайно делают ставки, выкладывая по 1 карте недвижимости рубашками вверх. Потом одновременно переворачивают. Уже догадались? Правильно. Поставивший самую дорогую недвижимость забирает самый дорогой чек. И т.д.

Когда все чеки заканчиваются, игроки подсчитывают суммарный номинал своих чеков и добавляют, если у кого остались, деньги от первой фазы. У кого больше, тот и выиграл. (Мой рекорд при игре вдвоем пока - 83).
Гениально и просто 👍!

Подробнее:

Эта карточная игра аукционного типа была создана Штефаном Дорра еще в 1997 году. С тех пор она несколько раз переиздавалась, причем с разным набором компонентов. В этом обзоре мы будем говорить о комплекте из 30 карт недвижимости и 30 карт чеков - именно в таком составе продается последнее издание от “Gryphon Games” или предпоследнее, от “Ubergames”.

Итак, каждая из 30 карт недвижимости, от собачьей конуры до космической станции, имеет свою отвлеченную ценность от 1 до 30. 30 карт чеков представляют собой два пустых (нулевых) чека, и по паре чеков с суммами от 2 до 15 тысяч условных денег. Помимо этих двух колод в состав игры входят игровые монеты суммами в 1000 и 2000 условных денег. В начале игры каждый игрок (а их может быть от 3 до 6) получает 2 монеты по 2000 и 14 (для 3 или 4 игроков) или 10 (для 5 и 6 игроков) монет номиналом в 1000. Игра состоит из двух частей.

Часть первая: скупка.

Колода чеков пока откладывается в сторону, колода недвижимости перемешивается. Выбирается первый игрок и начинается раунд. Первый игрок выкладывает из колоды в ряд, в открытую, столько карт недвижимости, сколько игроков участвует в игре. Начинается аукцион. Игроки по кругу, начиная с первого, делают выбор:

либо повысить свою ставку, сделав ее самой большой за столом (первому игроку в начале аукциона достаточно поставить монету номиналом 1000), либо спасовать.

Если игрок повышает ставку, ход сразу переходит к следующему игроку. Если игрок пасует, то он отдает в банк половину своей ставки (округленную вниз), вторую половину возвращает себе и берет себе из ряда карт недвижимости карту с минимальным значением ценности. Игрок более не участвует в аукционе в этом раунде, а аукцион продолжается со следующего игрока.

Когда спасовали все, кроме одного, то выявился победитель. Победитель отдает банку свою ставку полностью и берет последнюю, самую старшую, карту недвижимости. Победитель теперь считается первым игроком и начинает новый раунд.

Первая часть игры заканчивается, когда все карты недвижимости будут распределены между игроками. Игроки хранят полученные ими карты недвижимости и остатки денег в секрете от других игроков.

Часть вторая: продажа.

Перемешивается колода чеков и начинается раунд. Выкладываются в открытую в ряд столько карт чеков, сколько игроков за столом. Каждый игрок выбирает у себя из руки одну из карт недвижимости, полученных в первой части и выкладывает ее перед собой в секрете от остальных. Потом все одновременно вскрывают выбранные карты. Игрок, выложивший карту недвижимости с минимальной ценностью, забирает себе чек с минимальной стоимостью, сбрасывает свою карту недвижимости, а ход переходит к игроку, чья карта недвижимости теперь стала самой младшей. В конце раунда игрок с самой старшей картой недвижимости заберет себе последний, самый дорогой из открытых чеков и начнется новый раунд.

Раунды продажи заканчиваются, когда вся недвижимость игроков оказывается проданной. После этого каждый игрок считает сумму номиналов вырученных чеков и складывает получившееся значение с оставшимися после первой части игры на руках деньгами. Получивший в результате максимальную сумму игрок считается победителем. В случае, если два или больше игрока набрали одинаковую сумму, приоритет отдается игроку с большей суммой наличных.



FOR SALE