

FOR SALE

MÄNGUREEGLID



BRAIN GAMES



WWW.BRAIN-GAMES.COM

10+

3-6

30
min

Osta odavalt parimaid maju, sunni oma vastaseid liiga palju raha kulutama ning müü oma kinnisvara, et teenida suurimat kasumit!

MÄNGU OSAD

- 30 majakaarti, väärtusega 1 kuni 30.



- 30 tšekikaarti: 14 väärtusega \$2,000 kuni \$15,000 (igäühte kaks) ja 2 tšeki väärtusega \$0.



- 84 mündizetooni (\$1,000).



MÄNGU EESMÄRK JA ÜLEVAADE

Mäng **For Sale** koosneb kahest faasist. Esmalt teevad mängijad majade ostmiseks pakkumisi ning koguvad majakaardid enda kätte. Seejärel müüvad nad neidsamu maju tšekkide saamiseks. Võidab mängija, kellel on mängu lõpus kõige rohkem raha.



MÄNGU ALUSTAMINE

- Eraldage majakaardid tšekkidest. Segage mõlemad pakid läbi ja moodustage neist kaks kuhja kaartide tõmbamiseks: majakaartide pakk ja tšekkide pakk.
 - Neljakesi mängides eemaldage mängust mõlema paki kaks pealmist karti, neid vaatamata.
 - Iga mängija saab:
 - 3 mängija puhul: 28 münti,
 - 4 mängija puhul: 21 münti,
 - 5 mängija puhul: 16 münti,
 - 6 mängija puhul: 14 münti.
- Oma münte võiks hoida saladuses.*
- Alustaja loositakse.



MÄNGU KÄIK

Mäng For Sale koosneb kahest faasist. Esimese faasi ajal teevad mängijad oma münte kasutades majakaartidele pakkumisi. Teise faasi ajal müüvad mängijad neid kaarte tšekkide saamiseks.

FAAS 1: MAJADE OSTMINE

See faas koosneb mitmest voorust ja lõpeb, kui kõik majakaardid on müüdnud.

Iga vooru alguses tõmmatakse nii palju majakaarte, kui on mängijaid ja asetatakse need pildiga ülespidi laua keskele. Voor lõpeb, kui kõik majakaardid on mängijate poolt üles korjatud.

Mängujärjekord liigub edasi päripäeva, esimese käigu teeb alustav mängija.

Oma mängukorra ajal on mängijal kaks võimalust: **pakkumist tõsta** või **passida**.

Ostmise vooru näide:

Théo on selles voorus alustav mängija, kuna ta võitis eelmisel oksjonil kõige kallima maja.

- Théo alustab pakkumist 1 mündiga.
- Marianne kord on järgmisena ja ta tõstab pakkumist 2 mündiga.
- Guilaine trumpab oma vastased üle 3 mündiga.
- Nüüd on jälle Théo kord ja ta ei anna alla: tema pakkumine on 4 münti (lisades 3 münti oma eelmisele pakkumisele).

Marianne otsustab lõpetada. ta võtab tagasi 1 oma kahest pakutud mündist (teine eemaldatakse mängust) ja saab endale maja väärtusega 8, mis on saadaolevatest odavam. Guilaine teeb sama, võtab tagasi 2 oma kolmest pakutud mündist ja saab endale maja väärtusega 20. Théo on nüüd mängus viimane mängija, seega kulutab ta kõik oma pakutud 4 münti ja saab järelejäänud maja väärtusega 28.



• Pakkumine

Pakkumise tegemiseks peab mängija asetama mündid enda ette, kõigile nähtavale. Esimene mängija võib pakkuda nii palju münte kui soovib. Järgmiste mängijate pakkumised peavad alati eelmist pakkumist ületama. Kui järjekord jõuab mängijani, kes selles voorus on juba pakkumise teinud, võib ta münte lisades pakkumist tõsta või passida.

• Passimine

Passimise korral saab mängija endale kõige odavama laual oleva maja ja võtab selle kaardi endale kätte.

Seejärel võtab ta tagasi pooled pakutud mündid (ümardades ülespoole). Ülejäänud mündid eemaldatakse mängust. Kui mängija on passinud, on ta selle vooru lõpuni mängust väljas.

Kui sul pole enam münte, pead sa passima.

Vooru lõpp

Kui kõik mängijad peale ühe on passinud, peab järelejäanud mängija eemaldama mängust kõik oma mündid ja võtma laualt viimase majakaardi endale.

Algab järgmine voor. Alustab mängija, kes sai eelmises voorus viimase majakaardi endale.

Kui kogu majakaartide pakk on mängijate vahel ära jagatud, on ostmise faas lõppenud. Algab müümise faas.

FAAS 2: MAJADE MÜÜMINE

Selles faasis müüvad mängijad tšekkide saamiseks esimese faasi ajal omandatud maju.

See faas koosneb samuti mitmest voorust ja lõpeb, kui kõik tšekid on välja jagatud.

Iga vooru alguses tõmmatakse nii palju tšekikaarte, kui on mängijaid ja asetatakse need pildiga ülespidi laua keskele.

Müümise vooru näide:

Théo, Guilaine ja Marianne valivad üheaegselt oma käest ühe majakaardi ja panevad selle lauale, pildiga allapoole. Seejärel pööravad nad selle korraga ümber:

- Théo käis kõige suurema väärtusega kaardi (28), seega saab ta võtta endale saadaoleva kõige suurema väärtusega tšeki: \$13,000.
- Guilaine maja (20) on järgmine. ta saab suuruselt järgmise tšeki: \$12,000.
- Marianne käis välja kõige madalama väärtusega kaardi (8) ja saab seega endale järelejäänud tšeki: tühja tšeki väärtusega \$0.



Voor lõpeb, kui kõik tšekid on mängijate poolt üles korjatud.

Mängijad teevad käigu üheaegselt: igaüks valib käest ühe majakaardi ja paneb selle enda ette lauale, pilt allpool. Kui kõik mängijad on oma kaardi valinud, näitavad nad neid üheaegselt.

Mängija, kes käis kõige suurema väärtusega majakaardi, võtab endale laua keskelt kõige suurema saadaoleva tšeki; väärtuselt järgmise kaardi käinud mängija võtab väärtuselt järgmise tšeki ja nii edasi, kuni iga mängija on tšeki saanud.



Mängijad hoiavad saadud tšekke enda ees laual, pildiga allapoolle. Müüvad majad eemaldatakse mängust.

Voor lõpeb siis, kui laua keskel ei ole enam ühtegi tšekki. Algab uus müümise voor.

MÄNGU LÕPP

Mäng lõpeb, kui kõik mängijad on oma majad maha müünud ja kõik tšekid on nende vahel ära jagatud.

Iga mängija loeb kokku oma tšekkide väärtused ja liidab kasutamata jäänud mündid.

Võidab kõige rikkam mängija. Viigi korral võidab mängija, kellel on rohkem münste. Kui mõlemal mängijal on ühepalju münste, on nad mõlemad võitjad.



VARIANT

Kõigile ei jätku!

Selle variandi mängimiseks kasutage tavalisi reegleid järgmiste muudatustega:

- Mängu alustamisel eemaldage mängust suvalised majad ja kaardid, neid vaatamata: 3 mängija puhul 10 maja ja 10 tšekki või 5 mängija puhul 3 maja ja 3 tšekki. Kui mängijaid on 4 või 6, võtke mängu kõik kaardid.
- Ostmise faasis pange igas voorus laua keskele üks maja vähem, kui

on mängijaid. Mängija, kes passib esimesena, võtab tagasi kõik oma mündid, kuid ei saa ühtegi majakaarti.

- Müümise faasis pange laua keskele nii palju tšekke, kui on majakaarte käes hoidvaid mängijaid. Kui mängija on kõik oma majad maha müünud, lõpetab ta maksmise. Iga vooruga on järjest vähem tšekke laual saadaval. Kui järele on jäänud ainult üks mängija, kellel on veel majakaarte käes, võib ta kohe võtta endale kõik pakki järele jäänud tšekid.

Autor: Stefan Dorra

Illustratsioonid: Catell-Ruz

© 1997–2015 S. Dorra

© 2015 IELLO

© 2016 Brain Games



BRAIN GAMES



www.brain-games.com

Brain Games SIA

Atlasla 10, Rīga,
LV-1026, Latvia

T.: (+371) 67334034

info@Brain-Games.com

www.Brain-Games.com