

FOR SALE

Žaidimo Taisyklės

BRAIN GAMES



WWW.BRAIN-GAMES.COM

10+

3-6

30
min

Pigiai įsigykite geriausius namus, pasistenkite, kad varžovai išleistų daugiau negu jūs ir parduokite savo turtą taip, kad uždirbtumėte daugiausiai pelno!

ŽAIDIMO RINKINYS

- 30 namų kortų, sunumeruotų nuo 1 iki 30.



- 30 kortų-čekių: 14 kortų, kurių vertė nuo 2 000 \$ iki 15 000 \$ (kiekvienos iš šių kortų po dvi) ir 2 čekiai, kurių vertė lygi 0 \$.



- 84 monetų žetonai (1 000 \$).



ŽAIDIMO APRAŠYMAS IR TIKSLAS

Žaidimą „For Sale“ sudaro du etapai. Pirmiausia žaidėjai siūlo namų kainas ir aukciono būdu juos perka. Tada savo nupirktus namus parduoda už čekius. Žaidimą laimi tas žaidėjas, kuris žaidimo pabaigoje turi daugiausiai pinigų.



PASIRUOŠIMAS ŽAIDIMUI

- Atskirkite namų ir čekių kortas. Kiekvieną krūvelę išmaišykite ir iš jų suformuokite dvi atskiras nepanaudotų kortų krūveles — namų kortų krūvelę ir čekių kortų krūvelę.
- Jeigu žaidžia 4 žaidėjai, nuo kiekvienos krūvelės viršaus paimekite po 2 kortas ir į jas nežiūrėdami, atidėkite jas į šalį.
- Kiekvienas žaidėjas gauna:
 - jeigu žaidžia 3 žaidėjai — po 28 monetas,
 - jeigu žaidžia 4 žaidėjai — po 21 monetą,
 - jeigu žaidžia 5 žaidėjai — po 16 monetų,
 - jeigu žaidžia 6 žaidėjai — po 14 monetų,*Monetų kitiems žaidėjams galima nerodyti.*
- Kas pradės žaidimą, nuspręskite patys.



ŽAIDIMO EILĖS TVARKA

Žaidimas žaidžiamas dviem etapais. Pirmojo etapo metu žaidėjai deda monetas ir aukciono būdu perka namų kortas. Antrojo etapo metu jie šias kortas parduoda už čekių.

1 ETAPAS: NAMŲ PIRKIMAS

Šį etapą sudaro keletas raundų. Jis baigiasi, kai nupirktos visos namų kortos.

Kiekvieno raundo pradžioje nuo namų kortų krūvelės paimekite ir atverstas stalo viduryje padėkite tiek kortų, kiek žaidžia žaidėjų. Raundas baigiasi, kai visi žaidėjai turi nusipirkę po namą.

Žaidžiama pagal laikrodžio rodyklę, pradedant nuo pirmojo žaidėjo.

Savo ėjimo metu žaidėjas gali atlikti vieną iš dviejų veiksmų: **pakelti ankstesnio žaidėjo pasiūlytą kainą** arba **praleisti kainos kėlimą**.

Raundo, kurio metu perkama, pavyzdys:

Raundą pradeda Teo, nes ankstesniame raunde jis įsigijo vertingiausią namą.

– Teo pradeda ir siūlo kainą padėdamas 1 monetą.

– Sekanti žaidžia Marijana, kuri pakelia kainą padėdama 2 monetas.

– Po jos žaidžianti Džiulijana pralenkia varžovus dar pakeldama kainą ir padėdama 3 monetas.

– Vėl Teo eilė ir jis nepasiduoda — pakelia kainą iki 4 monetų (prie ankstesnės savo padėtos monetos prideda dar 3).

Marijana nusprendžia sustoti. Ji atsiima 1 iš 2 savo padėtų monetų (likusi moneta yra atidedama į šalį) ir pasiima namą su skaičiumi 8, šiuo metu šio namo vertė yra mažiausia. Džiulijana pasielgia taip pat ir atsiima 2 iš 3 savo padėtų monetų bei pasiima namą su skaičiumi 20. Teo yra paskutinis žaidėjas — jis netenka visų 4 savo padėtų monetų, tačiau pasiima paskutinį likusį namą su skaičiumi 28.



• Kainos siūlymas

Norėdamas pasiūlyti kainą, žaidėjas turi keletą monetų padėti priešais save taip, kad visi jas matytų. Pirmasis žaidėjas gali padėti tiek monetų, kiek nori. Kitas žaidėjas turi pasiūlyti didesnę kainą. Kai siūlyti kainą vėl turi žaidėjas, kuris šiame raunde jau siūlė savo kainą, jis gali kainą pakelti pridėdamas monetų arba praleisti kainos kėlimą.

• Kainos kėlimo praleidimas

Kainos kėlimą praleidžiantis žaidėjas iš stalo viduryje vis dar esančių namų kortų pasiima tą, kurios vertė mažiausia, ir pasideda ją į savo namų kortų krūvelę.

Tada jis atsiima pusę savo padėtų monetų (suapvalinus). Likusios jo monetos atidedamos į šalį. Kainos kėlimą praleidęs žaidėjas iki šio raundo pabaigos daugiau nebežaidžia. Jeigu nebeturite monetų, kainos kėlimą turite praleisti.

Raundo pabaiga

Jei visi žaidėjai, išskyrus vieną, praleidžia kainos kėlimą, šis likęs žaidėjas turi į šalį atidėti visas savo statytas monetas ir pasiimti stalo viduryje likusią namo kortą.

Pradėkite naują raundą. Žaidėjas, kuris ankstesniame raunde gavo paskutinę namo kortą, tampa pirmuoju naujo raundo žaidėju.

Kai žaidėjai išsidalina visas namų kortų krūvelėje esančias kortas, etapas „Pirkimas“ baigiasi. Toliau žaiskite etapą „Pardavimas“.

2 ETAPAS: NAMŲ PARDAVIMAS

Šio etapo metu žaidėjai už čekius parduoda pirmojo etapo metu įsigytus namus.

Šį etapą taip pat sudaro keletas raundų, o jis baigiasi, kai išdalinami visi čekiai.

Kiekvieno raundo pradžioje nuo čekių kortų krūvelės paimkite ir atverstas stalo viduryje padėkite tiek kortų, kiek žaidžia žaidėjų.

Raundo, kurio metu parduodama, pavyzdys:

Teo, Džiulijana ir Marijana visi kartu pasirenka po vieną iš savo turimų namų kortų ir padeda jas užverstas stalo viduryje. Tada jie visi kartu jas atverčia:

- Teo padėjo didžiausios vertės kortą (28), todėl jis gali pasiimti tą čekį, kurio tarp atverstų čekių vertė didžiausia — 13 000 \$.
- Kitas namas (20) yra Džiulijanos. Ji pasiima likusį didžiausios vertės čekį — 12 000 \$.
- Marijana padėjo mažiausios vertės kortą (8), todėl pasiima paskutinį likusį čekį — negaliojantį čekį, vertą 0 \$.



Raundas baigiasi, kai visi žaidėjai yra gavę po čekį.

Visi žaidėjai žaidžia vienu metu: kiekvienas iš savo turimų namų kortų pasirenka vieną kortą ir padeda ją užverstą priešais save. Kai visi žaidėjai turi pasirinkę po kortą, jie visi vienu metu jas atverčia.

Žaidėjas, kuris padėjo vertingiausio namo kortą, iš stalo vidurio pasiima didžiausios vertės čekį; antrasis pagal vertę namo kortą padėjęs žaidėjas pasiima antrą pagal vertingumą čekį, ir taip tęsiama tol, kol visi žaidėjai gauna po čekį.



Žaidėjai laiko savo laimėtus čekius priešais save užverstus. Parduotų namų kortos atidedamos į šalį.

Kai baigiasi stalo viduryje padėti čekiai, raundas baigiasi. Iš naujo pradėkite naują Pardavimo raundą.

ŽAIDIMO PABAIGA

Žaidimas baigiasi, kai visi žaidėjai parduoda visus savo namus bei tarpusavyje išsidalina visus čekius.

Kiekvienas žaidėjas turi suskaičiuoti, kiek iš viso verti jo čekiai ir neišleistos monetos.

Turtingiausias žaidėjas laimi žaidimą. Esant lygiosioms, laimi tas žaidėjas, kuris turi daugiausiai monetų. Jeigu abu žaidėjai monetų turi po lygiai, jie abu tampa nugalėtojai.



ŽAIDIMO VARIANTAS

Visiems neužteks

Norėdami žaisti šį žaidimo variantą, vadovaukitės įprastomis taisyklėmis su šiais pakeitimais:

- Pasiruošimo žaidimui metu į šalį atidėkite 10 atsitiktinių namų ir 10 atsitiktinių čekių kortų — jeigu žaidžia 3 žaidėjai; arba 3 atsitiktines namų ir 3 atsitiktines čekių kortas — jeigu žaidžia 5 žaidėjai. Jeigu žaidžia 4 arba 6 žaidėjai, žaiskite visomis kortomis.
- Žaisdami etapą „Pirkimas“ kiekviename raunde atversite

viena namo korta mažiau, nei žaidžia žaidėjų. Žaidėjas, kuris pirmasis praleidžia kainos kėlimą, atsiima visas savo monetas, tačiau negauna namo kortos.

- Žaisdami etapą „Pardavimas“, atverskite tiek čekių, kiek žaidėjų vis dar turi namų kortų. Kai žaidėjas parduoda visus savo namus, jis nebeįgauna pinigų. Kiekviename raunde čekių bus atverčiama vis mažiau ir mažiau. Kai namų kortų lieka tik pas vieną žaidėją, jis gali iškart pasiimti visas likusias čekių kortų krūvelės kortas.

Autorius: Stefan Dorra
Iliustracijos: Catell-Ruz
© 1997–2015 S. Dorra
© 2015 IELLO
© 2016 Brain Games



BRAIN GAMES



Brain Games SIA
Atlasa 10, Rīga,
LV-1026, Latvia
T.: (+371) 67334034
info@Brain-Games.com
www.Brain-Games.com