

FOR SALE

Spēles noteikumi



BRAIN GAMES



WWW.BRAIN-GAMES.COM

10+

3-6

30
min

**Nopērc vislabākās mājas, kad tās ir lētas, izprovocē pretiniekus
iztērēt vairāk, nekā viņi gribētu, un pārdod savus īpašumus,
lai iegūtu pēc iespējas lielāku peļņu!**

SPĒLES KOMPLEKTS

- 30 īpašumu kārtis, kas sanumurētas no 1 līdz 30;



- 30 čeku kārtis, kas sanumurētas no 2 000 \$ līdz 15 000 \$ (katrs divos eksemplāros), kā arī 2 tukšie čeki ar vērtību 0 \$;



- 84 monētas (1 000 \$).



SPĒLES PĀRSKATS UN MĒRĶIS

Spēle „**For Sale**” tiek izspēlēta divās lielās fāzēs. Pirmajā fāzē spēlētāji veic likmes, lai nopirktu īpašumus, kas veidos viņu krājumus. Otrajā fāzē spēlētāji šos īpašumus pārdod, lai iegūtu čekus. Uzvar spēlētājs, kuram spēles beigās ir visvairāk naudas.



SAGATAVOŠANĀS SPĒLEI

- Atdaliet īpašumu kārtis no čeku kārtīm. Katru no kaudzītēm atsevišķi sajauciet un nolieciet uz galda ar attēlu uz leju, lai izveidotu divas nodalītas krājumu kaudzītes — īpašumu un čeku kaudzīti.
- Četru spēlētāju spēlē izņemiet no spēles divas augšējās kārtis no katras kaudzītes un nolieciet atpakaļ kastē, tās neaplūkojot.
- Katrs spēlētājs saņem:
 - 3 spēlētāju spēlē — 28 monētas;
 - 4 spēlētāju spēlē — 21 monētu;
 - 5 spēlētāju spēlē — 16 monētas;
 - 6 spēlētāju spēlē — 14 monētas.

Spēlētāji monētas drīkst turēt paslēptas no pārējiem spēlētājiem.

- Izlozējiet pirmo spēlētāju.



SPĒLES GAITA

Spēle „For Sale” tiek izspēlēta divās lielās fāzēs. Pirmajā fāzē spēlētāji veic likmes ar savām monētām, lai nopirktu īpašumus, kas veidos viņu krājumus. Otrajā fāzē spēlētāji šos īpašumus pārdod, lai iegūtu čekus.

1. FĀZE — ĪPAŠUMU PIRKŠANA

Šī fāze sastāv no vairākiem raundiem un beidzas, kad ir pārdoti visi īpašumi.

Katra raunda sākumā no īpašumu krājumu kaudzītes atveriet tik kāršu, cik ir spēlētāju, un nolieciet tās ar attēlu uz augšu galda vidū. Raunds beidzas, kad katrs spēlētājs ir ieguvis vienu no šīm kārtīm.

Spēlētāji gājienu veic pulkstenrādītāja virzienā, sākot ar pirmo spēlētāju.

Savā gājienu spēlētājam ir divas iespējas: **palielināt likmi** vai **nopasēt**.

Īpašumu pirkšanas raunda piemērs:

Tālis ir raunda pirmais spēlētājs, jo viņš iepriekšējā raundā iegādājās īpašumu ar vislielāko vērtību.

– Tālis uzsāk izsoli, solot 1 monētu.

– Māra ir nākamā un palielina solījumu uz 2 monētām.

– Pēc tam ir Gata gājiens, un viņš pārsola iepriekšējos spēlētājus, solot 3 monētas.

– Atkal ir Tāļa kārts, un viņš nepadodas, palielinot savu likmi uz 4 monētām (viņš pieliek 3 monētas klāt savai pirmajai likmei).

Māra izvēlas apstāties un nopasēt. Viņa paņem atpakaļ vienu no abām monētām (otra tiek izņemta no spēles) un paņem īpašumu ar numuru 8, jo tas ir zemākais pieejamais numurs. Gatis dara tāpat, saņem atpakaļ 2 no savām 3 monētām un paņem īpašumu ar numuru 20. Tālis ir pēdējais palikušais spēlētājs, līdz ar to viņš zaudē visu savu likmi — 4 monētas — un paņem pēdējo atlikušo īpašumu (ar numuru 28).



• Solišana

Lai veiktu likmi, spēlētājam savā priekšā ir jānoliek monētas tā, lai tās būtu visiem redzamas. Pirmais spēlētājs raundā drīkst veikt tik lielu likmi, cik vien vēlas. Pēc tam katram nākamajam spēlētājam, lai veiktu likmi, ir jāsola vismaz par vienu monētu vairāk nekā ir solījis iepriekšējais spēlētājs. Kad apla kārtībā pienāk kārta spēlētājam, kurš jau ir veicis likmi, viņam ir iespēja vai nu savu likmi palielināt, pieliekot klāt vēl monētas, vai nopasēt.

• Pasēšana

Tiklīdz spēlētājs nopasē, viņš uzreiz paņem no galdā izliktajām un palikušajām kārtīm to, kurai ir viszemākais numurs, un pievieno to saviem krājumiem.

Pēc tam viņš paņem atpakaļ pusi no sevis veiktās likmes (noapaļojot uz augšu), savukārt atlikušās monētas tiek izņemtas no spēles. Kad spēlētājs ir nopasējis, šajā raundā viņš vairs nepiedalās. Ja spēlētājam nav palikusis neviena monēta, viņam savā gājienā ir jāpasē.

Raunda beigas

Tiklīdz visi spēlētāji, izņemot vienu, ir nopasējuši, šis pēdējais spēlētājs no spēles izņem visas savas likmē solītās monētas un paņem pēdējo galda vidā atlikušo īpašuma kārti.

Pēc tam sākas nākamais raunds, kuru uzsāk spēlētājs, kurš šajā raundā ieguva pēdējo īpašuma kārti.

Kad spēlētāji ir iegādājušies visas īpašumu kārtis, īpašumu pirkšanas fāze ir beigusies, un spēle turpinās ar īpašumu pārdošanas fāzi.

2. FĀZE — ĪPAŠUMU PĀRDOŠANA

Šajā fāzē, lai iegūtu čekus, spēlētāji pārdod tos īpašumus, kurus iegādājās pirmās fāzes laikā.

Arī šī fāze sastāv no vairākiem raundiem un beidzas tad, kad visi čeki ir izdalīti.

Katra raunda sākumā no čeku krājumu kaudzītes atveriet tik kāršu, cik ir spēlētāju, un nolieciet tās ar attēlu uz augšu galda vidū.

Īpašumu pārdošanas raunda piemērs:

Tālis, Gatis un Māra vienlaicīgi izvēlas vienu no ēkām, kas ir viņu krājumos, un noliek to sev priekšā ar attēlu uz leju. Pēc tam viņi visi vienlaicīgi apgriež katrs savu kārti ar attēlu uz augšu.

- Tālis ir izspēlējis īpašuma kārti ar visaugstāko numuru (28), līdz ar to viņš drīkst paņemt čeku ar vislielāko vērtību (13 000 \$).
- Gata īpašums ir nākamais lielākais (20), līdz ar to viņš paņem lielāko atlikušo čeku (12 000 \$).
- Māra izspēlēja īpašumu ar viszemāko numuru (8), tāpēc viņa paņem pēdējo atlikušo čeku, kas šajā gadījumā ir ar vērtību 0 \$.



Raunds ir beidzies tad, kad katrs spēlētājs ir paņēmis vienu no atvērtajiem čekiem.

Visi spēlētāji spēlē vienlaicīgi — katrs no viņiem izvēlas vienu no īpašuma kārtīm savos krājumos un noliek to sev priekšā ar attēlu uz leju. Kad katrs spēlētājs ir izvēlējis kārti, visi spēlētāji savu izvēlēto kārti vienlaicīgi atver.

Spēlētājs, kurš izspēlēja īpašuma kārti ar visaugstāko numuru, no galdā izliktajām čeku kārtīm drīkst paņemt to, kurai ir vislielākā vērtība. Spēlētājs ar nākamo augstāko īpašuma kārts numuru paņem sev nākamās lielākās vērtības čeka kārti un tā tālāk, līdz katrs spēlētājs ir saņēmis vienu čeka kārti.

Iegūtās čeku kārtis spēlētāji tur sev priekšā ar attēlu uz leju. Izspēlētās (pārdotās) īpašumu kārtis tiek izņemtas no spēles.

Pēc tam, kad spēlētāji ir paņēmuši pēdējo atvērto čeka kārti, sākas jauns īpašumu pārdošanas raunds.

SPĒLES BEIGAS

Spēle beidzas, tiklīdz spēlētāji ir pārdevuši visus savus īpašumus, un visi čeki ir izdalīti.

Katrs spēlētājs saskaita visu savu čeku kopējo vērtību, kurai pieskaita arī savas neiztērētās monētas.

Spēlētājs, kura kopējā čeku un monētu vērtība ir vislielākā, kļūst par uzvarētāju. Neizšķirta gadījumā uzvar tas spēlētājs, kuram ir vairāk monētu. Ja šiem spēlētājiem arī monētu skaits ir vienāds, viņi dala uzvaru.



VARIANTS

Visiem nepietiks!

Lai spēlētu šo variantu, izmantojiet pamata noteikumus, kuros ir šādas izmaiņas:

- Sagatavojoties spēlei pēc nejaušības principa no katras kaudzītes izņemiet 10 kārtis, ja ir 3 spēlētāji, vai arī 3 kārtis, ja ir 5 spēlētāji, šīs kārtis neaplūkojot. 4 un 6 spēlētāju gadījumā izmantojiet visas kārtis.
- Īpašumu pirkšanas fāzes laikā vienmēr atveriet par vienu kārti mazāk nekā ir spēlētāju. Spēlētājs, kurš pirmais nopasē, paņem atpakaļ

visas savas monētas, bet neiegūst nevienu īpašuma kārti.

- Īpašumu pārdošanas fāzes laikā atveriet tik daudz čeku kāršu, cik ir spēlētāju, kuriem tajā brīdī krājumos ir vismaz viena īpašuma kārts. Tiklīdz spēlētājs ir pārdevis visus savus īpašumus, viņš beidz spēlēt. Līdz ar to katrā nākamajā raundā būs arvien mazāk un mazāk čeku kāršu. Ja kādā brīdī īpašumu kārtis krājumos paliek tikai vienam spēlētājam, viņš drīkst sev paņemt visas atlikušās čeku kārtis.

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



BRAIN GAMES



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