



FOR
SALETM



SPELREGELS



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



INHOUD

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



- 84 Bankbiljetten (€ 1.000,-).



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



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

1. Scheid de huiskaarten, cheques en bankbiljetten. Schud de huiskaarten en daarna de cheques en vorm twee verschillende trekstapels.
2. Bij 4 spelers geldt: verwijder de bovenste twee kaarten van beide stapels, zonder deze te bekijken.
3. Elke speler ontvangt:

 x 3	 x 4	 x 5	 x 6
 x 28	 x 21	 x 16	 x 14

De bankbiljetten mogen gedekt bewaard worden.

4. Kies een willekeurige startspeler.

SPELVERLOOP

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

FASE I: HUIZEN KOPEN

Deze fase bestaat uit diverse rondes waarin geboden kan worden op huizen en eindigt als alle huiskaarten verkocht zijn.

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 spelers een huiskaart gekocht hebben.

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: **bieden** of **passen**.



Voorbeeldopstelling voor 3 spelers

Bieden

Om te bieden moet een speler een aantal bankbiljetten duidelijk zichtbaar voor zich neerleggen. De eerste speler mag qua waarde zoveel 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 bankbiljetten in te zetten of passen.

Passen

Wanneer een speler past, dan krijgt hij de huiskaart met de laagste waarde van de beschikbare kaarten op tafel en neemt deze in zijn hand.

Vervolgens neemt hij de helft van zijn bod terug (naar beneden afgerond). De rest van de bankbiljetten worden terug in de doos gelegd.

Als je past, speel je niet meer mee tijdens deze ronde.

Heb je geen bankbiljetten meer, dan moet je passen.



Einde van de ronde

De speler die als enige overblijft nadat alle andere spelers gepast hebben, moet het aantal bankbiljetten van zijn volledige bod terugleggen in de doos 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 stapel huiskaarten zijn verdeeld onder de spelers, dan eindigt de koopfase. Ga door naar de verkoopfase.

Voorbeeld van een koopronde:

Eddy is de startspeler in deze ronde omdat hij het meest waardevolle huis heeft gewonnen in de vorige ronde.

- Eddy start met een openingsbod van 1 biljet.
- Shirley is daarna aan de beurt en verhoogt het bod tot 2 biljetten.
- Daarna overbiedt Luuk zijn tegenstanders met een bod van 5 biljetten.
- Dan is Eddy weer aan de beurt en hij geeft nog niet op: hij biedt nu 6 biljetten (door 5 biljetten aan zijn vorige bod toe te voegen).

Shirley besluit te passen. Ze neemt 1 van de 2 biljetten van haar bod (het andere biljet wordt in de doos teruggelegd) en krijgt het huis met de laagste waarde op tafel, namelijk het huis met waarde 8.

Luuk past ook; hij neemt 2 van zijn 5 biljetten terug en ontvangt het huis met waarde 20. Eddy is de laatst overgebleven speler in deze ronde, dus hij betaalt zijn bod van 6 biljetten en krijgt de resterende huiskaart met waarde 28.



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.

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 legt 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 huiskaart met de hoogste waarde heeft gespeeld, neemt de hoogst beschikbare cheque van tafel; degene met de op één na hoogste huiskaart neemt de op één na hoogste cheque, en zo verder tot alle spelers een cheque gekregen hebben.

Spelers bewaren hun cheques gedekt voor zich op tafel. Verkochte huizen worden in de doos teruggelegd. Wanneer er geen cheques meer open op tafel liggen, dan eindigt de ronde. Begin met een nieuwe verkoopronde.



Voorbeeld van een verkoopronde:

Eddy, Luuk en Shirley kiezen tegelijkertijd één van de huiskaarten in hun hand en leggen deze gedekt voor zich op tafel. Zodra iedereen een huiskaart gekozen heeft, worden de kaarten opgedraaid:

- Eddy heeft de huiskaart met de hoogste waarde gespeeld (28) en neemt de cheque met de hoogste waarde: €13.000,-.
- Het huis van Luuk (20) is de volgende. Hij krijgt de hoogst overgebleven cheque van €12.000,-.
- Shirley speelde de huiskaart met de laagste waarde (8) en neemt de laatste cheque: de ongeldige cheque van €0,-.



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 de bankbiljetten die niet gebruikt zijn tijdens de koopfase.

De rijkste speler wint het spel. Bij een gelijkspel wint de speler met de meeste bankbiljetten. Als er dan nog een gelijkspel is, delen de betreffende spelers de overwinning.



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 2 huiskaarten en 2 cheques bij 5 spelers. Bij 4 of 6 spelers worden alle kaarten gebruikt.
- Tijdens de aankoopfase in elke ronde wordt één huiskaart minder opgedraaid als het aantal spelers in het spel. De speler die als eerste past neemt al zijn bankbiljetten terug, maar ontvangt geen huiskaart.
- Tijdens de verkoopfase worden evenveel cheques opgedraaid 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 mag deze speler direct alle overgebleven cheques van de chequestapel pakken.



Auteur: Stefan Dorra

Illustraties: Catell-Ruz & Emilien Rotival

Project Manager: Adrien Fenouillet

Grafische vormgeving: Lenaïg Bourgoïn

Vertaling: Stefan Meeuwsen

Distributie: Asmodee The Netherlands

Vossenbeemd 51 - 5705 CL - Helmond - The Netherlands

Iello Europe - 9, avenue des Érables, lot 341
54180 HEILLECOURT - France - www.iello.com

Iello USA - 5550 Painted Mirage Rd. Suite 320
Las Vegas, Nevada 89149 USA - www.iellousa.com

© 1997-2021 **S. Dorra**

© 2020-2021 **IELLO**. For Sale, IELLO en hun logo's zijn handelsmerken van IELLO. Alle rechten voorbehouden.

VOLG IELLO VIA:

