



3-6



10+



30min

FOR SALE

SPIELREGEL



Kaufe die besten Häuser, wenn sie günstig sind! Zwinge deine Gegenspieler dazu, zu viel Geld auszugeben! Verkaufe deine Gebäude, wenn sie Bestpreise erzielen!

SPIELMATERIAL

- 30 Gebäudekarten mit den Werten 1 bis 30.



- 30 Schecks: jeweils 2 mit den Werten 2 bis 15 sowie zwei Schecks mit dem Wert 0.



- 84 Münzchips (1000\$).



ÜBERBLICK UND ZIEL DES SPIELS

Eine Partie **For Sale** wird in zwei Phasen gespielt. In der ersten Phase bieten die Spieler auf Gebäude, um sich einen möglichst wertvollen Besitz aufzubauen. In der zweiten Phase werden die ersteigerten Gebäude gegen Schecks wieder verkauft. Am Ende gewinnt der Spieler, der das meiste Geld eingenommen hat.



SPIELVORBEREITUNGEN

1. Die Spieler sortieren die Gebäude- und Scheckkarten in zwei separate Stapel und mischen sie getrennt voneinander.
2. Bei 4 Spielern ziehen die Spieler jeweils zwei Karten von jedem Stapel und legen sie zurück in die Schachtel, ohne sie sich anzusehen. (Sie werden in dieser Partie nicht benötigt).
3. Jeder Spieler erhält:
bei 3 Spielern 28 Münzen,
bei 4 Spielern 21 Münzen,
bei 5 Spielern 16 Münzen,
bei 6 Spielern 14 Münzen.
Die Spieler können ihren Münzvorrat geheim halten.
4. Die Spieler bestimmen einen Startspieler.



SPIELABLAUF

Eine Partie **For Sale** besteht aus zwei Phasen: In der ersten Phase kaufen die Spieler mit ihren Münzen Gebäude. In der zweiten Phase verkaufen die Spieler ihre Gebäude und erhalten dafür Schecks.

PHASE 1: GEBÄUDE KAUFEN

Die erste Phase besteht aus mehreren Runden und endet, wenn alle Gebäudekarten verkauft worden sind. Zu Beginn jeder Runde werden so viele Karten vom Gebäudestapel gezogen und offen in der Tischmitte ausgelegt, wie Spieler an der Partie teilnehmen. Eine Runde ist beendet, wenn alle ausliegenden Gebäudekarten von den Spielern ersteigert wurden. Die Spieler spielen reihum im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Startspieler. Ist ein Spieler an der Reihe, hat er zwei Möglichkeiten: **Bieten** oder **Aussteigen**.

Beispiel einer Gebäudekaufrunde:

Tom ist der erste Spieler dieser Runde, weil er das teuerste Gebäude der vorherigen Runde ersteigert hat.

- Tom beginnt die Runde, indem er 1 Münze bietet.
- Annika ist nach ihm an der Reihe und bietet 2 Münzen.
- Michelle bietet 3 Münzen.
- Nun ist Tom wieder an der Reihe und überbietet Michelle mit einem Gebot von insgesamt 4 Münzen (Er stockt sein erstes Gebot um 3 Münzen auf).

Annika zieht es nun vor auszusteigen. Sie erhält die Hälfte ihrer gebotenen Münzen, also 1 Münze, zurück (die zweite gebotene Münze ist aus dem Spiel und kommt zurück in die Schachtel). Annika erhält dafür das Gebäude mit dem niedrigsten Wert, in diesem Fall das Gebäude mit dem Wert 8. Michelle macht es ihr nach und steigt ebenfalls aus: Sie erhält zwei ihrer drei Münzen zurück und nimmt sich das Gebäude mit dem Wert 20.

Tom ist der letzte in der Runde verbliebene Spieler. Er gibt sein komplettes Gebot von 4 Münzen ab und erhält dafür die noch übrige höchste Gebäudekarte mit dem Wert 28.



• Bieten

Um auf eine Gebäudekarte zu bieten, legt ein Spieler die Anzahl von Münzen, die er bieten möchte, offen und für alle gut sichtbar vor sich ab. Dabei darf der erste Spieler einer Runde die Höhe seines Gebotes frei wählen. Das Gebot des nächsten Spielers muss immer höher sein als das Gebot des vorherigen. Ist ein Spieler erneut an der Reihe, kann er entweder sein Gebot erhöhen oder aussteigen.

• Aussteigen

Steigt ein Spieler aus, erhält er aus der Tischmitte die Gebäudekarte mit dem niedrigsten Wert und nimmt sie auf die Hand. Außerdem erhält er die Hälfte der Münzen seines Gebots dieser Runde (aufgerundet) zurück. Die andere Hälfte der Münzen wird aus dem Spiel genommen. Ein Spieler kann auch gleich in der ersten Runde aussteigen, ohne zuvor Münzen geboten zu haben. Ist ein Spieler in einer Runde ausgestiegen, setzt er für den Rest der Runde aus.

Ende der Runde

Sobald außer einem Spieler alle anderen gepasst haben, muss dieser alle seine in dieser Runde gebotenen Münzen aus dem Spiel nehmen; er erhält dafür die letzte ausliegende Gebäudekarte. Eine neue Runde beginnt und es werden wieder Karten vom Gebäudestapel entsprechend der Spieleranzahl ausgelegt. Der Spieler, der in der vorherigen Runde die Gebäudekarte mit dem höchsten Wert ersteigert hat, beginnt. Die Kaufphase endet, wenn alle Karten des Gebäudestapels ersteigert wurden. Nun folgt Phase 2 des Spiels.

PHASE 2: VERKAUF DER GEBÄUDE

In dieser Phase verkaufen die Spieler die in der ersten Phase ersteigerten Gebäude und erhalten dafür Schecks. Diese Phase geht ebenfalls so lange, bis alle Schecks des Scheckstapels verteilt wurden.

Zu Beginn jeder Runde werden so viele Schecks vom Stapel gezogen und offen in der Tischmitte ausgelegt, wie Mitspieler an der Partie teilnehmen.

Dann wählen alle Spieler gleichzeitig eine Gebäudekarte aus ihrer Hand und legen sie verdeckt vor sich ab. Haben alle Spieler eine Karte ausgewählt und abgelegt, decken die Spieler ihre Karten gleichzeitig auf. Der Spieler, der die Gebäudekarte mit dem höchsten Wert gespielt hat, nimmt sich den Scheck mit dem höchsten Wert aus der Tischmitte, der Spieler mit dem zweithöchsten Gebäudewert den nächsthöheren Scheck und so weiter, bis alle Mitspieler einen Scheck erhalten haben. Die so erhaltenen Schecks legen die Spieler verdeckt vor sich ab. Gespielte Gebäudekarten werden aus dem Spiel genommen.



Sind alle ausliegenden Schecks verteilt worden, ist die Runde beendet. Es beginnt eine neue Runde, indem erneut eine der Spielerzahl entsprechende Anzahl an Schecks offen ausgelegt wird. Ist der Scheckstapel aufgebraucht, endet die zweite Phase.

SPIELUNDE

Das Spiel ist zu Ende, sobald die Spieler alle ihre Gebäudekarten verkauft haben und somit der Scheckstapel aufgebraucht ist.

Die Spieler addieren nun die Werte ihrer Schecks und ihrer in der Kaufphase nicht verbrauchten Münzen. Der reichste Spieler gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt derjenige, der daran beteiligten Spieler, der noch am meisten Münzen übrig hat. Besteht auch hier Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.

Beispiel einer Verkaufsrunde:

Annika, Michelle und Tom wählen gleichzeitig eine der Gebäudekarten aus ihrer Hand aus und legen sie verdeckt vor sich ab. Die drei drehen ihre gewählten Karten gleichzeitig um:

- Tom hat die Gebäudekarte mit dem höchsten Wert gewählt (die 28), er darf sich den Scheck mit dem höchsten Betrag aus der Tischmitte nehmen: 13.000.
- Nun ist Michelle an der Reihe sich den Scheck mit dem nächsthöchsten Betrag aus der Tischmitte zu nehmen, da sie die Gebäudekarte mit dem zweithöchsten Wert (20) gespielt hat.
- Annika hat die Gebäudekarte mit dem niedrigsten Wert gespielt (8) und nimmt sich daher den letzten in der Tischmitte verbliebenen Scheck mit dem Wert 0.



SPIELVARIANTE:

Nur solange der Vorrat reicht!

Für diese Variante gelten die normalen Regeln mit folgenden Änderungen:

- Beim Spielaufbau werden beim Spiel mit 3 Spielern 10 Gebäude und 10 Schecks verdeckt aus dem Spiel genommen, bei 5 Spielern 3 Gebäude und 3 Schecks. Bei 4 bzw. 6 Spielern wird weiterhin mit allen Karten gespielt.
- Während der Kaufphase wird jede Runde ein Gebäude weniger aufgedeckt als es Mitspieler gibt.

- Der Spieler, der als erstes aussteigt, erhält dann zwar alle seine Münzen zurück, jedoch kein Gebäude. Während der zweiten Phase, der Verkaufsphase, wird in jeder Runde pro Spieler, der noch Gebäudekarten besitzt, ein Scheck ausgelegt. Hat ein Spieler seine gesamten Gebäudekarten verkauft, ist die Phase für ihn beendet. Es werden somit nach und nach, abhängig von der sinkenden Spielerzahl, weniger Schecks pro Runde ausgelegt. Ist nur noch ein Spieler übrig, erhält dieser alle verbliebenen Schecks vom Stapel.

Autor: Stefan Dorra

Illustration: Catell-Ruz

Projektleiter: Gabriel Durnerin

Redaktion französische Edition: IELLO

© 1997-2015 **S. Dorra**

© 2015 **IELLO** or the French version. *IELLO.*

German version published by Heidelberg Spieleverlag.



Deutsche Ausgabe

Übersetzung: Marie & Lea Laurent

Redaktionelle Bearbeitung: Jasmin Ickes

Layout und grafische Bearbeitung:

Thomas Kramer, Elisabeth Rapp

Projektmanagement: Heiko Eller

Unter Mitarbeit von: Peer

Lagerpusch, Sabine Machaczek, Jannes Rupp

