



# NA SPRZEDAŻ

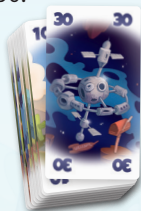
## ZASADY GRY



Mądrze inwestuj pieniądze na rynku nieruchomości i pokaż innym,  
że to właśnie Ty jesteś najlepszy!

## W PUDEŁKU

- 30 kart Nieruchomości o wartości od 1 do 30.



- 30 kart Czeków: w nominałach od \$0 do \$15.000 w dwóch kopiach każda.



- 84 żetony Monet (\$1.000).



## CĘL GRY

W grze **Na Sprzedaż** rozgrywka podzielona jest na dwie fazy.

W pierwszej fazie gracze licytują karty Nieruchomości.

W drugiej fazie gracze sprzedają wylicytowane w poprzedniej fazie karty Nieruchomości, by w zamian zyskać karty Czeków.

Gracz, który posiada najwięcej pieniędzy na koniec gry zostaje zwycięzcą.



## PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Talię kart Nieruchomości i talię kart Czeków należy rozdzielić, dokładnie potasować, a następnie uformować w dwa **zakryte** stopy na środku stołu.
- W grze na 4 osoby, **dwie** karty z wierzchu każdego stosu należy odłożyć do pudełka (bez podglądania ich wartości).
- W zależności od liczby graczy, każdy otrzymuje:

28 żetonów Monet - w grze na 3 graczy

21 żetonów Monet - w grze na 4 graczy

16 żetonów Monet - w grze na 5 graczy

14 żetonów Monet - w grze na 6 graczy.

Gracze mogą trzymać swoje Monety w sekrecie przed innymi graczami.

- Pierwszego gracza należy wybrać losowo.

## PRZEBIEG GRY

Rozgrywka podzielona jest na dwie fazy. W pierwszej gracz licytuje karty Nieruchomości. Zaś w drugiej, starają

się sprzedać swoje Nieruchomości za jak najlepszą cenę.

## Faza 1: LICYTACJA NIERUCHOMOŚCI

Faza ta składa się z rund, w trakcie których gracze będą licytować karty Nieruchomości. Faza Licytacji kończy się, gdy w stosie kart Nieruchomości zabraknie kart.

Na początku każdej rundy z wierzchu stosu kart Nieruchomości dociąga się tyle kart, ilu graczy bierze udział w grze i wyklada się je odkryte na środek stołu. Koniec rundy następuje po tym, gdy każdy z graczy weźmie po jednej karcie Nieruchomości.

Począwszy od pierwszego gracza i dalej w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara wszyscy gracze wykonują swoje tury.

W swojej turze gracz może: **licytować** albo **spasować**.

### • Licytacja

By zalicytować gracz kładzie przed sobą Monety tak, by były widoczne

dla innych graczy. Pierwszy gracz może rozpocząć licytację dowolną liczbą Monet. Następny w kolejności gracz może podbić licytowaną stawkę, oferując więcej Monet niż jego poprzednik. Kiedy nastąpi kolejna tura tego samego gracza może on spasować lub licytować dalej, podwyższając licytowaną stawkę. Monety zaoferowane przez gracza w poprzednich turach tej samej licytacji sumują się.

#### • Pasowanie

Gracz, który zdecyduje się spasować, bierze ze stołu kartę Nieruchomości z najniższą wartością i dobiera ją na rękę. Następnie gracz bierze z powrotem połowę Monet postawionych przez siebie w licytacji (zaokrąglając w górę), a pozostałe odkłada do banku. Gracz, który spasował, nie może już brać udziału w obecnej licytacji. Jeśli gracz nie posiada już Monet, musi spasować.

#### Koniec Rundy

Po tym jak wszyscy inni gracze spasowali, ostatni gracz musi odłożyć do banku wszystkie swoje Monety, które postawił w tej rundzie licytacji. Następnie dobiera na rękę ostatnią odkrytą kartę Nieruchomości ze stołu.

Rozpoczyna się kolejna runda. Pierwszym graczem zostaje osoba, która w poprzedniej rundzie zdobyła kartę Nieruchomości z najwyższą wartością.

Faza Licytacji Nieruchomości kończy się, gdy w stosie kart Nieruchomości zabraknie kart. Następnie gracze przechodzą do fazy Sprzedaży Nieruchomości.

#### Faza 2: SPRZEDAŻ NIERUCHOMOŚCI

Podczas tej fazy gracze sprzedają karty Nieruchomości uzyskane w poprzedniej fazie w zamian za Czeki.

Faza Sprzedaży składa się z następujących po sobie rund i trwa do momentu,

### Przykład przebiegu rundy w fazie Licytacji kart Nieruchomości:

Adam jest pierwszym graczem w tej rundzie, ponieważ wylicytował w poprzedniej rundzie kartę Nieruchomości z najwyższym numerem.

- Adam rozpoczyna licytację od 1 Monety.
- Następna w kolejności Maria przebija ofertę Adama i oferuje 2 Monety.
- Kasia podbija licytowaną stawkę do 3 Monet.
- W swojej kolejnej turze Adam licytuje dalej i przebija ofertę, proponując łącznie 4 Monety (do 1 Monety z poprzedniej tury dokłada 3 kolejne żetony).

Maria nie jest zainteresowana dalszym udziałem w licytacji i postanawia spasować. Zabiera z powrotem 1 z 2 zainwestowanych Monet (a drugą Monetę odrzuca do banku). Następnie spośród kart wystawionych do licytacji bierze kartę Nieruchomości o najniższej wartości (czyli kartę o wartości 8). Kasia w swojej turze również pasuje i zabiera 2 z 3 Monet przekazanych na licytację (trzecią oddaje do banku) oraz kartę o wartości 20. Adam jest jedynym graczem, który pozostał w licytacji, więc wszystkie jego 4 Monety trafiają do banku, w zamian za co otrzyma kartę o wartości 28.



gdy w stosie kart Czeków zabraknie kart. Na początku każdej rundy z wierzchu stosu kart Czeków dociąga się tyle kart, ilu graczy bierze udział w grze i wyklada się je odkryte na środek stołu.

W fazie Sprzedaży Nieruchomości gracze wykonują swoje tury równocześnie. Najpierw każdy z graczy wybiera jedną kartę Nieruchomości ze swojej ręki, a następnie kładzie ją zakrytą przed sobą. Następnie gracze w tym samym czasie odkrywają swoje karty.

Wartość Nieruchomości wystawionej na sprzedaż określa kolejność pobierania kart Czeków: od najwyższej do najniższej.

Gracz, który wyłożył kartę Nieruchomości o najwyższym numerze, pobiera Czek o najwyższej wartości. Następny w kolejności gracz zabiera drugi co do wartości Czek. Kolejni gracze robią to samo, aż każdy z nich otrzyma jedną kartę Czeku.

Zdobyte Czeki gracze trzymają zakryte przed sobą na stole, a sprzedane karty Nieruchomości odkładają do pudełka.

Runda kończy się, gdy wszystkie odkryte karty Czeków zostaną rozdzielone między graczy. Należy wtedy rozpocząć kolejną rundę Sprzedaży Nieruchomości.

## KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy gracze nie będą posiadać kart Nieruchomości, a wszystkie karty ze stosu kart Czeków zostaną rozdzielone między graczy.

Każdy z graczy sumuje wartość swoich kart Czeków oraz niewydanych Monet.

Gracz, którego suma Monet i kart Czeków jest największa, wygrywa grę!

W przypadku remisu wygrywa gracz z większą liczbą Monet. Jeżeli gracze posiadają taką samą liczbę Monet, dzielą się zwycięstwem.



### Przykład przebiegu rundy w fazie Sprzedaży Nieruchomości:

Adam, Kasia i Maria wybierają jedną z kart Nieruchomości z ręki i wykładają je stroną zakrytą na stół. Następnie na umówiony sygnał wszyscy gracze równocześnie odkrywają zagraną przez siebie kartę:

- Adam wystawił na sprzedaż kartę Nieruchomości z najwyższą wartością (28), dzięki czemu pobierze Czek o najwyższej wartości: \$13.000.
- Następna w kolejności (pod względem wartości) jest Nieruchomość Kasi (20), za którą otrzyma ona wyższy z dwóch pozostałych Czeków: \$12.000.
- Maria zagrała kartę z najniższym numerem (8), zabiera ostatni Czek ze stołu: pusty Czek o wartości \$0.



## WARIANT

### Nie starczy dla każdego!

W tym wariantcie obowiązują zasady z wariantu podstawowego z poniższymi zmianami:

- Podczas przygotowania do gry usunie losowo następującą liczbę kart (bez ich podglądania): **na 3 graczy:** 10 kart Nieruchomości oraz 10 kart Czeków. **Na 5 graczy:** 3 karty Nieruchomości oraz 3 karty Czeków. **W grze na 4 i 6 graczy** użycie wszystkich kart.
- Podczas fazy Licytowania należy odkryć o jedną kartę Nieruchomości mniej niż jest graczy biorących udział w rozgrywce.

Gracz, który spasuje jako pierwszy, bierze z powrotem wszystkie Monety postawione w tej licytacji, jednak nie otrzymuje żadnej karty Nieruchomości.

- Podczas fazy Sprzedaży Nieruchomości odkrycie tyle kart Czeków, ilu jest graczy, którzy wciąż posiadają na sprzedaż karty Nieruchomości. Gdy gracz sprzedaje wszystkie swoje karty Nieruchomości, nie może brać udziału w kolejnych rundach. Gdy pozostanie już tylko jeden gracz z kartami Nieruchomości, może on natychmiast zabrać wszystkie pozostałe karty Czeków do swojej puli.

Autor gry: Stefan Dorra

Ilustracje: Catell-Ruz

Menadżer projektu: Gabriel Durnerin

Tłumaczenie na język polski: Joanna Kijanka

Korekta: Marek Spychalski, Viola Kijowska

Skład wersji polskiej: Maciej Mutwil

© 2015 IELLO. All rights reserved. [www.iello.info](http://www.iello.info)

© 2016 Portal Games (edycja polska)

Ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice,

[www.portalgames.pl](http://www.portalgames.pl), [portal@portalgames.pl](mailto:portal@portalgames.pl)

Szanowny Kliencie, nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakies braki – serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj nas o tym: [wsparcie@portalgames.pl](mailto:wsparcie@portalgames.pl).

[WWW.2PIONKI.PL](http://WWW.2PIONKI.PL)

[WWW.FACEBOOK.COM/2PIONKI](http://WWW.FACEBOOK.COM/2PIONKI)



Kopowanie, powielanie, publikowanie instrukcji, komponentów i wykorzystywanie ilustracji bez wcześniejszej zgody jest zabronione.

