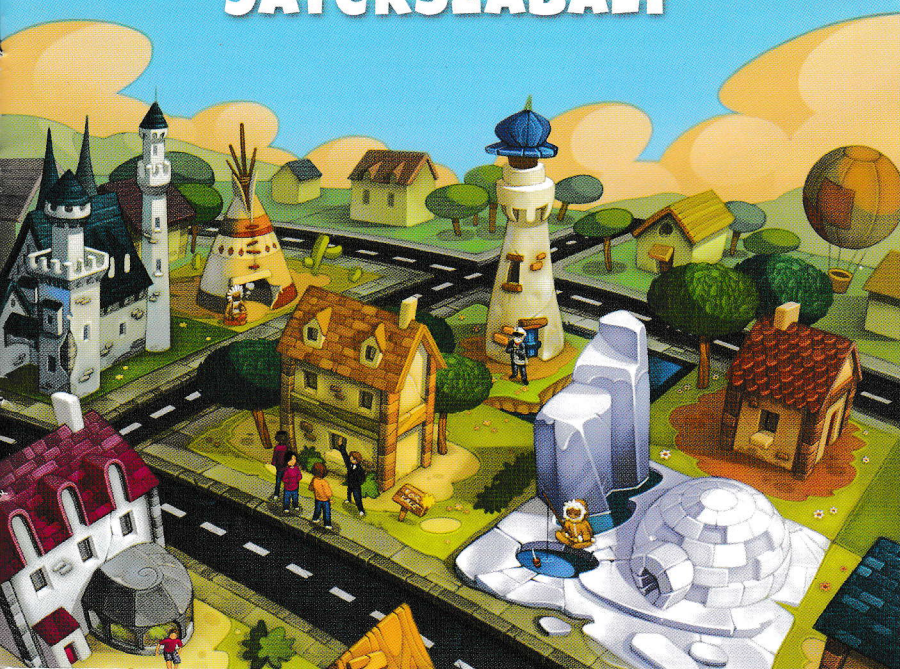




ELADLAK!

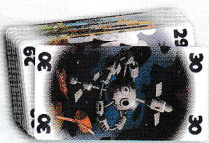
JÁTÉKSZABÁLY



Vedd meg a legjobb házakat olcsón, vedd rá az ellenfeleidet, hogy túl sokat költsenek, majd add el a házaidat minél nagyobb profitot termelve!

TARTALMA

- 30 Házkártya 1-től 30-ig számozva.



Áttekintés és a Játék célja

Az Eladlak! kártyajátékot két fázisban játszunk. Az első fázisban a játékosok házakat szereznek licitálás segítségével. Ezután a megszerzett házakat Csekkekért cserébe eladják. A játékot a legnagyobb vagyont szerző (Csekkok és megmaradt érmék) játékos nyeri meg.

- 30 Csekk-kártya: 14 számozott értékkel 2 000 \$-tól 15 000 \$-ig (mindegyikből 2 db), és 2 db "érvénytelen" csekk, 0 \$ értékben.



- 84 kartonérme (1 000 \$).



Előkészületek

- Válogassátok szét a házak és csekkok lapjait. A két paklit külön-külön keverjétek meg, két húzópaklit képezve: a házak pakliját és a csekkok pakliját.
- Negy játékos esetén két-két lapot vissza kell tenni a dobozba anélkül, hogy megnéznétek.
- Minden játékos kap 3 játékos esetén: 28 érmét, 4 játékos esetén: 21 érmét, 5 játékos esetén: 16 érmét, 6 játékos esetén: 14 érmét. Az érméket titokban kell tartani.
- A kezdőjátékost véletlenszerűen válasszátok ki.



A Játék menete

Az Eladlak!-ot két, különböző fázisban játszunk. Az első fázisban az érmék segítségével Házkártyákra licitálunk. A második fázisban az első fázisban megszerzett Házkártyákat adjuk el, amiért cserébe különböző értékű csekket szerzünk.

1. FÁZIS: BESZERZÉS

Ez a fázis a játékosok számától függően 5-10 fordulón keresztül tart, amíg minden Házkártya gazdára nem lel. Minden forduló elején csapjátok fel annyi Házkártyát, ahány játékos van, és tegyétek képpel felfelé az asztal közepére. A forduló addig tart, amíg minden Házkártyát felvettek a játékosok.

A játékosok, a kezdőjátékoskal kezdve, az óramutató járásával meggyező irányban haladva hajtják végre a körüket.

Minden játékos a körében a következő két lehetőségéből választhat: **emelni a tétet** vagy **passzol**.

Példa a Beszerzés fázisának egy fordulójára:

Tamás a forduló kezdőjátékosa, mivel az előző licitfordulót ő nyerte meg, és így ő szerzte meg a legértékesebb Házkártyát.

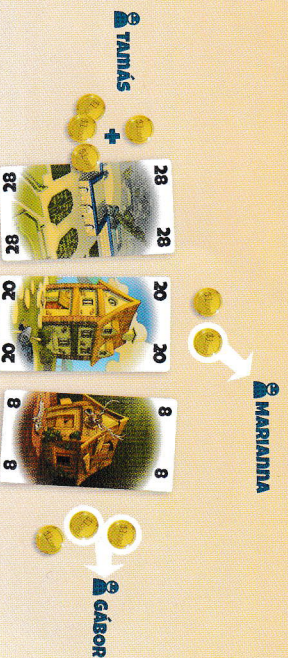
-Tamás 1 érmét tesz az asztalra, ezzel kezdi a licitet.

-Mariana a következő, és ő 2 érmmel licitál.

-Gábor, felüllicitálva mindenkit, 3 érmmel teszi maga elé.

-Ismét Tamás következik. Ő még nem akar passzolni (nem vonzó a 8-as Házkártya), ezért kiegészíti az eddigi 1 érméjét 3 érmmel, ezzel 4-re emeli a licitjét.

Mariana úgy dönt, hogy megáll. Visszaveszi a 2 érméből az egyiket (a másik kikerül a játékból), és magához veszi a 8-as számú Házkártyát. Gábor is a kiszállás mellett dönt. Mivel ő 3 érmet licitált, ezért ebből 2-t visszakap (a licitjének felét fejfelé kerekítve), és a 20-as Házkártyát. Tamás ismét megnyerte a licitet, így a 28-as Házkártyáért 4 érmet (a teljes licitjét) kell fizetnie.



•Tételemelése

A tét emeléséhez a játékosnak érméket kell maga elé tennie úgy, hogy mindenki jól lássa. Az első játékos tetszőleges számú érmmel indíthatja a licitet. Az utána következő játékosoknak a tétet mindig emelniük kell, több érmet kiteve, mint az utójára licitáló játékos. Amennyiben a játékos már licitált a fordulóban, akkor az előtte lévő érméket csak kiegészítenie kell, hogy felüllicitálja a korábbi játékost.

• Passzolás

Amikor egy játékos passzol, akkor megkapja a **legalacsonyabb értékű** felcsapott Házkártyát az asztal közepéről.

Ha a játékos már licitált, akkor a Házkártya elvétele után visszaveszi a korábbi tétjének a felét (felfelé kerekítve). A többi érmet be kell fizetnie, és azok kikerülnek a játékból. A passzoló játékos a forduló további részéből kimarad.

Amennyiben egy játékosnak az összes érmeje elfogyott, akkor mindenképpen passzolni kell!

A forduló vége

Amennyiben egy kivételével minden játékos passzolt, akkor a licitet megnyerő játékos az összes befizetett érméjét elveszti - cserébe megkapja a legértékesebb (utójára maradt) Házkártyát.

Ez után egy újabb forduló kezdődik. Az előző fordulóban az utolsó Házkártyát megszerző játékos lesz az új forduló kezdőjátékosa.

Ha a Házkártya-pakli utolsó lapja is gazdára talál a játékosok között, akkor a Beszerzés fázisa véget ér.

2. FÁZIS: ELADÁS

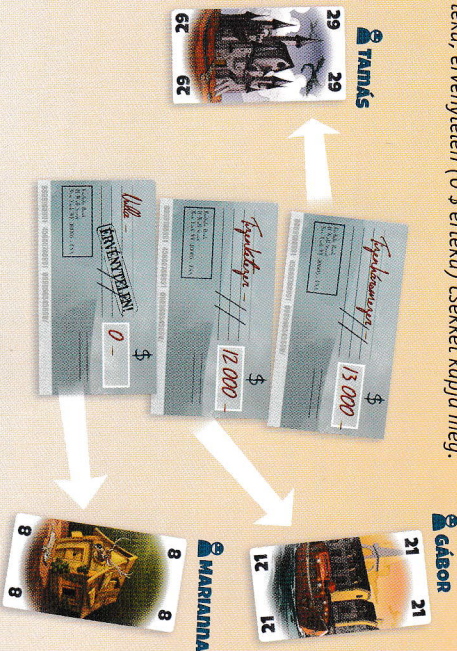
Az Eladás fázisában a játékosok az első fázisban megszerzett Házkártyáikat fogják eladni.

Ez a fázis is több fordulón keresztül tart, amíg a játékosok az összes csekket meg nem szerzik.

Példa az Eladás fázisának egy fordulójára:

Tamás, Gábor és Marianna egyszerre kiválaszt egy Házkártyát a korábban megszerzett lapjaik közül, és képpel lefelé maguk elé teszik. Amikor mindenki kiválasztotta a lapját, egyszerre megfordítják:

- Tamás játszotta ki a legértékesebb Házkártyát (29), ezért megkapja a legértékesebb, 13 000 \$ értékű csekket.
- Gábor Házkártyája a következő legértékesebb (21). Ezért cserébe megkapja a második legértékesebb csekket, a 12 000 \$ értékűt.
- Marianna játszotta ki a legkisebb értékű Házkártyát (8), amiért a legalacsonyabb értékű, érvénytelen (0 \$ értékű) csekket kapja meg.



Minden forduló elején csapatok felannyi csekket, ahány játékos játszik, és tegyék az asztal közepére.

Ez után minden játékos választ egy Házkártyát a kezéből, és képpel lefelé maga elé teszi azt. Ha mindenki kiválasztotta a Házkártyáját, akkor a játékosok egyszerre fordítsák fel a választott lapjukat.

A legnagyobb értékű (sorszámú) Házkártyát kijátszó játékos elveszi a legnagyobb értékű csekket az asztal közepéről. A második legnagyobb értékű Házkártya kijátszója veheti el a második legértékesebb csekket, és így sorban minden játékos szerez egy csekket.



A megszerzett csekket mindenki képpel lefelé tartja maga előtt. Az eladott hazákra a továbbiakban nem lesz szükség, vissza kell tenni azokat a dobozba.

Amikor mindenki elvette a meg-

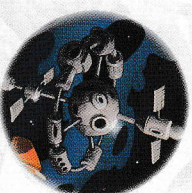
szert csekjét, a forduló véget ér. Egy új forduló következik a megfelelő számú csekket felcspásával.

A JÁTÉK VÉGE

A játéknak akkor van vége, amikor minden játékos az összes Házkártyáját eladta, és az összes csekk a játékosokhoz került.

Minden játékos összeadja a csekkei értékét, hozzáadva a megmaradt érméit.

A leggazdagabb játékos nyeri a játékot. Döntetlen esetén a több érmét megtartó játékos a győztes. Ha az érmék száma is azonos, akkor a győzelmen megosztottnak a leggazdagabb játékosok.



JÁTÉKVARIÁNS

Nem juthat mindenkinek!

Ehhez a variánshoz a játék alapszabályaitól a következőkben térjünk el:

- Az előkészületek folyamán:
 - véletlenszerűen vegyettek ki
3 játékos esetén: 10 Házkártyát és 10 Csekket,
5 játékos esetén: 3 Házkártyát és 3 Csekket.
 - 4 és 6 játékos esetén az összes lap játszik.
- A Beszerzés fázisában a játékosok számánál eggyel kevesebb

Tervező: Stefan Dorra

Grafika: Catell-Ruz

Projektmenedzser: Gabriel Durnerin

Magyar kiadás, fordítás és

szerkesztés: Gamer Café Kft.



Importálja és
forgalomba hozza:
Gamer Café Kft.
2030 Érd, Budai út 28.
info@compaya.hu

Házkártyát csapjatok fel. Az elsőnek passzoló játékos nem kap Házkártyát, de visszaveheti az összes érméjét.

- Az Eladás fázisában annyi csekket csapjatok fel, ahány játékosnak van még Házkártya a kezében. Amennyiben egy játékos már az összes Házkártyáját Csekkre cserélte, akkor számára véget ért a játék. Ennek megfelelően egyre kevesebb csekket kell felcsapni. Amikor már csak egy játékosnak maradt Házkártyája, akkor ő megkapja az összes megmaradt csekket.
- A játék végi értékelés nem változik.

© 1997-2015 S. Dorra

© 2015 IELLO or the French version.
IELLO, 9 AV. des Érables, lot 341, 54180
HEILLECOURT, - FRANCE

WWW.IELLO.INFO

A doboz apró alkatrészeket tartalmaz,
amelyek veszélyt jelenthetnek a 3
évesnél kisebb gyermekekre (lenyelhetik,
beszippanthatják az apró alkatrészeket).
FULLADÁSVESZÉLY! Tartsa távol tőlük!