

STEFAN DORRA'S **FOR \$ALE**

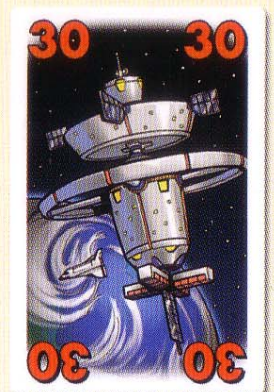
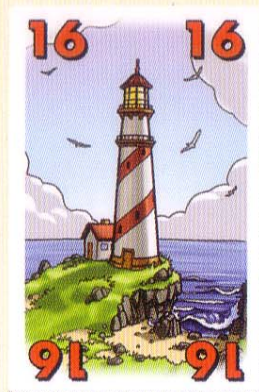
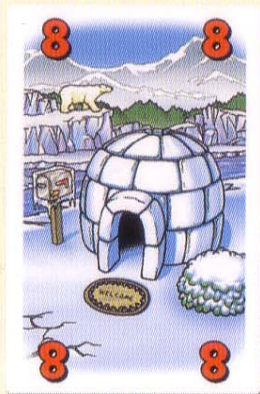
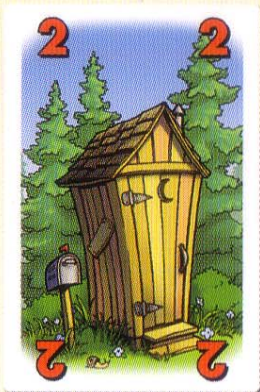
Het spel over eigendom en welvaart



3-6 spelers – Vanaf 8 jaar – 20-30 minuten

Speelmateriaal

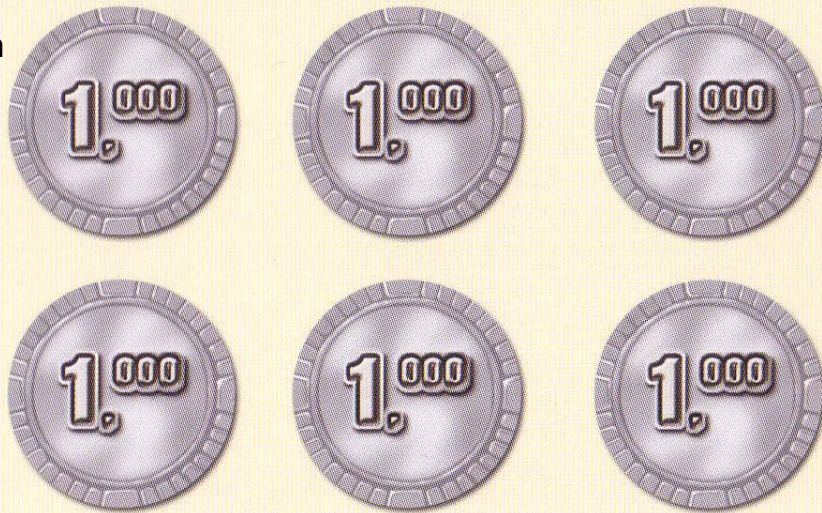
- 30 Eigendomskaarten (Genummerd van 1 tot 30)



- 30 Geldkaarten (Met waarden tussen \$0 - \$15.000, alle duizendtallen, 2 stuks per kaart)



- 60 \$1000 Munten



- 12 \$2000 Munten



Speloverzicht

Wat voor de ene een kasteel is, is voor de andere een kartonnen doos (of misschien een auto, boomhut, iglo of wolkenkrabber). In dit snelle spel probeer je via bieden en bluffen de interessantste eigendommen te pakken te krijgen. Het is niet belangrijk hoeveel je ervoor betaald, maar wel hoeveel je ervoor krijgt bij verkoop. Beheer je geldvoorraad goed tijdens de bied en aankoopfase en zorg dat jij de slimste (of de beste gok waagt) van je tegenstanders tijdens de verkoopfase. Zorg dat je de rijkste handelaar in onroerend goed bent aan het einde van het spel, om het spel te winnen!

Doel van het spel

Alle spelers proberen de meest waardevolle eigendommen te kopen voor zo weinig mogelijk veld en deze vervolgens te verkopen voor de hoogst mogelijke geldkaarten. De speler die het meeste geld weet te verzamelen aan het einde van het spel, is de winnaar

Spelvoorbereiding

Sorteer de kaarten per soort (Eigendomskaarten en Geldkaarten) en schud elke stapel. Leg de geldkaarten opzij. Deze worden in het tweede deel van het spel gebruikt. Leg de eigendomskaarten als gedekte trekstapel klaar.

Bij een 3-4 speler spel, ontvangt elke speler 2 x \$2000 munten en 14 x \$1000

Bij een 5-6 speler spel, ontvangt elke speler 2 x \$2000 munten en 10 x \$1000

Verwijder bij een 3-speler spel ongezien zes eigendomskaarten en zes geldkaarten uit het spel. Bij een 4-speler spel verwijder je twee eigendomskaarten en twee geldkaarten. Leg deze kaarten terug in de doos.

Spelverloop

Fase 1: Eigendommen aankopen

Vorbereiding: Leg evenveel eigendomskaarten open als er spelers aan het spel deelnemen. Leg bijvoorbeeld in een 4-speler spel 4 kaarten open. Alle open eigendommen worden nu geveild, zodat er geen speler met lege handen achterblijft. Elke speler mag bieden of passen.

Bieden: De speler die in het grootste huis woont, begint en legt een willekeurig aantal munten open op tafel. De volgende speler in wijzerzin is dan aan de beurt en bepaalt of hij wil bieden of passen. Als hij biedt moet hij het vorige bod overbieden. Het bieden gaat zo verder rond de tafel tot alle spelers hebben gepast.

Passen: Als een speler past, neemt hij de eigendom met de laagste waarde uit de open kaarten. Hij neemt ook de helft van zijn geboden bedrag terug (naar beneden afgerond). Als een speler bijvoorbeeld een bod heeft uitgebracht van \$3000 maar dan beslist om te passen, neemt hij \$1000 terug. De rest van zijn bod gaat naar de bank en uit het spel. Als alle spelers behalve één hebben gepast, neemt die speler de eigendom met de hoogste waarde en betaalt zijn volledige bod aan de bank. Het is niet noodzakelijk om iets te bieden om de goedkoopste eigendom te verkrijgen. Je kunt dus passen, niets betalen en de goedkoopste eigendom nemen zonder kosten.

Tip: Hou je persoonlijke geldvoorraad geheim!

De aangekochte eigendommen worden door de spelers verdekt voor zich neergelegd. De speler die de meest waardevolle eigendom aankocht, legt de volgende reeks eigendommen open voor de volgende biedronde en begint met het bieden of passen. Het spel gaat zo verder tot alle eigendomskaarten zijn verkocht. Fase 1 is dan afgelopen en de spelers behouden hun ongebruikte munten. Deze munten zijn aan het einde van het spel hun afgebeelde bedrag waard.

Fase 2: Eigendommen verkopen

Nu is het tijd om je eigendommen te verkopen en geld te verdienen! In deze fase worden de eigendomskaarten verkocht voor geldkaarten. Net zoals in fase 1 worden evenveel geldkaarten open gelegd als er spelers zijn. Elke speler neemt zijn eigendomskaarten in de hand en legt één eigendomskaart gedekt voor zich neer. Van zodra alle spelers een eigendomskaart hebben gekozen worden al deze kaarten gelijktijdig opengedraaid. De speler met de meest waardevolle eigendom neemt de meest waardevolle geldkaart. De speler met de 2de hoogste eigendomskaart neemt de 2de hoogste geldkaart, enzovoort. De eigendomskaarten verdwijnen dan uit het spel.

Einde van het spel

Het spel eindigt van zodra alle spelers al hun eigendomskaarten hebben verkocht. De spelers tellen hun geldkaarten en overgebleven munten samen, de rijkste speler wint het spel! Bij een gelijkstand wint de speler betrokken bij de gelijkstand met de meeste munten.

Gryphon
GAMES



Credits

Auteur: Stefan Dorra

Illustraties: Alvin Madden

Een woord van dank aan Jeremy Young

2008 Stefan Dorra. Alle rechten voorbehouden

Exclusieve wereldwijde distributie door www.freddistribution.com

NL vertaling & Bewerking: Christophe Mannaert (Christophe.Mannaert@telenet.be)