

FOR SALE

SPIELREGEL



Kauft die besten Häuser, solange die Preise niedrig sind. Zwingt die anderen Interessent:innen, ihr Budget zu verpulvern. Und verkauft eure Immobilien so teuer wie möglich!



SPIELMATERIAL

- 30 Hauskarten: nummeriert von 1 bis 30.



- 84 Geldscheine: je 1.000 \$.



- 30 Schecks: 28 mit einem Wert von 2.000 \$ bis 15.000 \$ (je 2 Schecks pro Geldwert) und 2 „UNGÜLTIG“-Schecks mit einem Wert von 0 \$.



ÜBERSICHT UND SPIELZIEL

Als Immobilienmakler:innen versucht ihr, Geld zu scheffeln und dabei eure Konkurrenz in den Ruin zu treiben – indem ihr sie Schrott-Immobilien oder Häuser weit über Marktwert kaufen lasst.

Wer am Ende des Spiels das meiste Geld hat, gewinnt!



SPIELVORBEREITUNG

1. Bildet aus den Hauskarten und den Schecks zwei verdeckte Stapel. Mischt die beiden Kartenstapel.
2. Spielt ihr zu viert, dann legt die obersten beiden Karten jedes Stapels ungesehen in die Schachtel zurück.
3. Verteilt die Geldscheine entsprechend der Spieleranzahl:

 x3	 x4	 x5	 x6
 x28	 x21	 x16	 x14

Im Spiel dürft ihr die Anzahl eurer Geldscheine geheim halten.

4. Wählt zufällig aus, wer mit dem Spiel beginnt.

SPIELABLAUF

Eine Partie **For Sale** wird in zwei Phasen gespielt: Während der ersten Phase bietet ihr mit eurem Geld auf Hauskarten, die dann eure Kartenhand bilden. Während der zweiten Phase verkauft ihr diese Häuser dann, um Schecks zu erhalten.

PHASE I: HÄUSER KAUFEN

Diese Phase besteht aus mehreren Spielrunden, in denen ihr Häuser kauft. Sobald der Stapel mit den Hauskarten leer ist, endet die Phase.

Am Anfang jeder Runde deckt ihr in der Tischmitte eine Hauskarte pro Spieler:in auf. Die Runde endet, sobald alle genau eine Hauskarte erhalten haben.

Beginnend mit dem oder der Startspieler:in, ist jeder nacheinander im Uhrzeigersinn an der Reihe. In deinem Spielzug hast du zwei Optionen: **bieten** oder **passen**.



Beispielaufbau für 3 Spieler:innen

Bieten

Um zu bieten, musst du eine frei gewählte Anzahl Geldscheine auf den Tisch legen. Der oder die nächste Spieler:in kann diesen Wert dann mit einem beliebigen Betrag überbieten. War jeder einmal am Zug, bist du wieder an der Reihe und kannst erneut erhöhen oder passen.

Passen

Wenn du passt, darfst du dir sofort die Hauskarte aus der Mitte auf die Hand nehmen, die den niedrigsten Wert hat. Außerdem nimmst du dir die Hälfte des investierten Geldes (abgerundet) zurück auf die Hand, sofern du überhaupt Geld geboten hast; die andere Hälfte wandert in die Schachtel.

Wer passt, beendet seinen Spielzug und kann bis zur nächsten Runde nicht mehr mitbieten. Wenn ihr nicht genügend Geldscheine zum Mitbieten habt, müsst ihr passen.



Ende einer Runde

Sobald alle bis auf eine:n gepasst haben, muss der oder die Höchstbietende sein gesamtes in dieser Runde gebotenes Geld in die Schachtel legen und darf sich die letzte Hauskarte (mit dem höchsten Wert) aus der Mitte nehmen.

Nun startet eine neue Runde. Wer die letzte Auktion gewonnen hat, darf beginnen.

Sind alle Hauskarten aufgebraucht und an euch verteilt, endet die erste Phase. Nun gehen wir über zu Phase 2, dem Verkauf.

Beispielrunde für Phase 1:

Theo ist in dieser Runde der Startspieler, da er die letzte Auktion in der Vorrunde gewonnen hat.

- Theo bietet zur Eröffnung 1 Geldschein (1.000 \$).
- Marianne ist als Nächste dran und erhöht auf 2 Geldscheine (2.000 \$).
- Nun ist Nora an der Reihe und überbietet alle anderen, indem sie 5 Geldscheine (5.000 \$) bietet.
- Theo ist wieder dran und lässt nicht locker! Er erhöht auf 6 Geldscheine (6.000 \$) und legt dazu 5 zusätzliche Scheine auf seinen ersten gebotenen Schein.

Marianne entscheidet sich zu passen. Sie nimmt sich einen der zwei eingesetzten Scheine zurück auf ihre Hand und legt den anderen Schein in die Schachtel. Dann nimmt sie sich die Hauskarte mit der Nummer 8 (dies ist die niedrigste ausliegende Karte).

Nora wird es auch zu teuer. Sie passt und nimmt sich zwei der fünf eingesetzten Scheine zurück auf die Hand, drei legt sie in die Schachtel. Dann nimmt sie sich die Hauskarte mit der Nummer 20.

Theo ist der letzte verbleibende Spieler und somit der Höchstbietende. Er legt seine sechs gebotenen Scheine in die Schachtel. Dann nimmt er sich die letzte ausliegende Hauskarte, Nummer 28.



PHASE 2: HÄUSER VERKAUFEN

In dieser Phase verkauft ihr die Häuser, die ihr in Phase 1 erworben habt. Für jeden Verkauf erhaltet ihr einen Scheck. Sobald alle Schecks verteilt wurden, endet die Phase und ihr geht zur Wertung über.

Am Anfang jeder Runde deckt ihr in der Tischmitte einen Scheck pro Spieler:in auf. Die Runde endet, sobald alle einen Scheck erhalten haben.

Ihr wählt nun gleichzeitig eine Hauskarte von eurer Hand und legt sie verdeckt vor euch auf den Tisch. Dann deckt ihr eure Karten gleichzeitig auf.

Der oder die Spieler:in mit der höchsten aufgedeckten Hauskarte darf sich den Scheck mit dem höchsten Geldwert nehmen. Der oder die Spieler:in mit der zweithöchsten Hauskarte darf sich den Scheck mit dem zweithöchsten Geldwert nehmen – und so weiter, bis alle Schecks verteilt wurden. Dann startet ihr die nächste Runde. Ihr spielt so viele Runden, bis alle Schecks vom Stapel verteilt wurden.

Schecks, die ihr erhalten habt, legt ihr verdeckt vor euch ab. Verkaufte Häuser kommen zurück in die Schachtel.



Beispielrunde für Phase 2:

Marianne, Nora und Theo wählen gleichzeitig eine ihrer Hauskarten und legen sie verdeckt vor sich auf den Tisch. Dann decken sie die Karten gleichzeitig auf:

- Theo hat das Haus mit der höchsten Zahl aufgedeckt (Nummer 28) und erhält den höchsten Scheck mit einem Wert von 13.000 \$.
- Noras Haus (mit der Nummer 20) ist das Nächsthöchste. Sie bekommt den nächsthöheren Scheck mit einem Wert von 12.000 \$.
- Mariannes Haus hat den niedrigsten Wert (Nummer 8); somit nimmt sie den letzten Scheck aus der Tischmitte – leider ein „UNGÜLTIG“-Scheck mit einem Wert von 0 \$.



ENDE DES SPIELS

Sobald alle Häuser verkauft und alle Schecks verteilt wurden, endet das Spiel und die Wertung beginnt.

Ihr addiert die Geldwerte eurer Schecks und der nicht ausgegebenen Geldscheine (aus Phase 1).

Der oder die reichste Spieler:in gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand gewinnt der oder die Spieler:in mit den meisten Geldscheinen. Herrscht danach immer noch ein Gleichstand? Dann dürft ihr euch den Sieg teilen und gemeinsam ein Maklerbüro eröffnen.



VARIANTE:

Es sind nicht genug Immobilien für alle da!

Um diese Variante zu spielen, befolgt ihr die bekannten Regeln mit folgenden Änderungen:

- Während des Spielaufbaus entfernt ihr zufällig (und ohne sie euch anzusehen) 10 Hauskarten und 10 Schecks (in einem 3-Spieler-Spiel) oder 2 Hauskarten und 2 Schecks (in einem 5-Spieler-Spiel). Seid ihr zu viert oder zu sechst, spielt ihr mit allen Karten (ihr entfernt also keine).
- Während **Phase 1: Häuser kaufen** deckt ihr ein Haus WENIGER auf, als Spieler:innen am Tisch sitzen. Wer zuerst passt, darf sein gesamtes gebotenes Geld wieder auf die Hand nehmen, bekommt aber kein Haus.
- Während **Phase 2: Häuser verkaufen** deckt ihr so viele Schecks auf, wie Spieler:innen am Tisch sitzen, die noch Häuser auf der Hand haben. Hat jemand alle seine Häuser verkauft, endet das Spiel für diese Person. Dadurch kommen Runde für Runde weniger Schecks auf den Tisch. Sollte am Ende nur noch eine Person Hauskarten auf der Hand haben, darf er oder sie sich ALLE Schecks nehmen, die dann noch in der Tischmitte liegen.



Autor: Stefan Dorra

Illustratoren: Catell-Ruz & Emilien Rotival

SPIEL DAS! Verlag

Robert Heller, Am Schächtchen 8
55413 Weiler bei Bingen, Deutschland
www.spiel-das.de

© 1997-2023 Stefan Dorra

© 2023 IELLO SAS. For Sale, IELLO und deren Logos sind
Markenzeichen von IELLO. Alle Rechte vorbehalten.



FOLGT UNS AUF:

