



VENDE-SE

REGRAS DO JOGO



Compra as melhores casas quando estão baratas, força os teus adversários a gastar demasiado e vende a tua propriedade para fazer o maior lucro!

CONTEÚDOS

- 30 Cartas Casa numeradas de 1 a 30.



- 30 Cartas Cheque: 14 numerados de \$2.000 a \$15.000 (dois de cada), e 2 que valem \$0, marcados com "Recusado".



- 84 moedas (\$1.000 cada).



RESUMO DO JOGO E OBJECTIVO

Este jogo tem duas fases. Primeiro, os jogadores entram num leilão de Casas para construir a sua mão de cartas. Depois vendem essas Casas por Cheques. O jogador com mais dinheiro no final do jogo ganha.



PREPARAÇÃO

- Separa as cartas de Casa das cartas de Cheque. Baralha-as para criar duas pilhas de biscoito: uma de Casas e uma de Cheques.
- Em jogos de quatro jogadores, remove do jogo, sem as ver, as duas cartas superiores de cada pilha.
- Cada jogador recebe:
 - com 3 jogadores: 28 moedas,
 - com 4 jogadores: 21 moedas,
 - com 5 jogadores: 16 moedas,
 - com 6 jogadores: 14 moedas,As moedas podem ser mantidas em segredo.
- O primeiro jogador é escolhido aleatoriamente.



SEQUÊNCIA DO JOGO

Este jogo tem duas fases distintas:

FASE 1 - através de um leilão os jogadores compram cartas Casa usando as suas Moedas.

FASE 2 - vendem essas cartas por Cheques.

FASE 1: COMPRAR CASAS

Esta fase consiste em várias rondas e acaba quando todas as cartas de Casa forem vendidas.

No início de cada ronda, coloque cartas de Casa no meio da mesa viradas para cima (uma carta por cada jogador). A ronda acaba quando todas as casas forem compradas pelos jogadores.

Os jogadores realizam o seu turno começando com o primeiro jogador e avançando no sentido dos ponteiros do relógio.

No seu turno, um jogador tem duas opções:

licitar ou
passar.

Exemplo de uma ronda de Compra:

- Manuel é o primeiro jogador nesta ronda porque ganhou a maior Casa no leilão anterior.
- Manuel começa por licitar 1 moeda.
- Rodrigo é o próximo jogador e aumenta a licitação para 2 moedas.
- No seu turno, o Francisco faz uma oferta mais alta, com 3 moedas.
- É o turno do Manuel outra vez, e ele não desiste: licita 4 moedas (ao adicionar 3 moedas à sua oferta inicial).

Rodrigo escolhe parar. Ele recolhe uma(1) das duas(2) moedas que licitou (a outra é removida do jogo) e fica com a Casa 8, que é a mais pequena das disponíveis.

Francisco faz o mesmo e recolhe duas (2) das suas três(3) moedas e fica com a Casa 20. Manuel é o último em jogo, por isso gasta a sua licitação completa de 4 moedas e recebe a última casa disponível, a 28.

Resultado final do leilão onde é mostrado por ordem
o valor da carta ganha por cada jogador:



• licitar

Para licitar, um jogador deve colocar uma quantidade de Moedas à sua frente de maneira a que todos consigam ver. O 1º jogador pode licitar tantas moedas quantas quiser. Os jogadores seguintes que fazem optam por fazer uma licitação TEM que oferecer um valor superior à última oferta. Quando um jogador que já licitou nesta ronda tiver de licitar novamente, este pode aumentar a sua licitação adicionando Moedas ou pode passar.

• passar

Quando um jogador passa, fica com a menor Casa disponível na mesa e coloca-a na sua mão.

Se chegou a fazer alguma licitação, recolhe metade das Moedas que licitou (arredondado para cima). As moedas restantes são removidas do jogo. Quando um jogador passa, não volta a jogar até ao fim da ronda actual.

Se não tiveres mais Moedas disponíveis, tens de passar. Um jogador pode passar logo na sua primeira jogada.

Fim da Ronda

Após todos os jogadores excepto um tiverem passado, o jogador ainda em jogo remove todas as Moedas que licitou de jogo e leva a última Casa que está na mesa.

Começa uma nova ronda. O jogador que obteve a última carta de Casa na ronda anterior é o primeiro jogador nesta ronda.

Quando todas as cartas do baralho de Casas foram distribuídas pelos jogadores, a fase de compra acabou. Inicia-se a fase de Venda

FASE 2: VENDER AS CASAS

Durante esta fase, os jogadores vendem as casas, adquiridas na primeira fase, por Cheques.

Esta fase consiste em várias rondas e acaba quando todos os Cheques forem

Exemplo de uma ronda de Venda:

Manuel, Francisco e Rodrigo escolhem simultaneamente uma das suas Casas e colocam-na virada para baixo na mesa. Depois, viram a carta todos ao mesmo tempo:

- Manuel jogou a maior Casa (28) por isso pode levar o Cheque com o maior valor: \$13,000.
- A Casa de Francisco (20) é a segunda maior. Ele leva o maior Cheque ainda na mesa: \$12,000.
- Rodrigo jogou a menor Casa (8) e leva o último Cheque na mesa: o Cheque "Sem Cobertura" que vale \$0.



distribuídos.

No início de cada ronda, coloca no meio da mesa viradas para cima, uma carta Cheque por cada jogador.

A ronda acaba quando todos os Cheques forem distribuídos pelos jogadores.

Todos os jogadores jogam simultaneamente: cada um deles escolhe uma carta Casa da sua mão e colocam-na virada para baixo à sua frente. Quando todos tiverem escolhido a sua carta, viram-na para cima todos ao mesmo tempo.

O jogador que jogou a maior Casa (maior valor) leva o maior Cheque disponível na mesa; o jogador com a segunda maior Casa leva o segundo maior Cheque, e assim por diante até que todos tenham um Cheque.

Os jogadores mantêm os Cheques que ganharam à sua frente virados para baixo. As casas vendidas são removidas do jogo.

Quando não há mais Cheques na

mesa, a ronda termina. Recomeça-se uma nova ronda de Venda.

FINAL DO JOGO

O jogo termina quando todos os jogadores tiverem vendido todas as suas Casas e todos os Cheques tenham sido distribuídos.

Cada jogador soma o valor dos seus Cheques e das suas Moedas não usadas.

O jogador com mais dinheiro ganha o jogo. Em caso de empate, o jogador com mais Moedas ganha. Se ambos os jogadores tiverem a mesma quantidade de moedas, são ambos vencedores.



VARIANTE :

Não há suficiente para todos!

Para jogar com esta variante, segue as regras normais com as seguintes mudanças:

- Durante a preparação, remova aleatoriamente e secretamente 10 Casas e 10 Cheques para 3 jogadores ou 3 Casas e 3 Cheques para 5 jogadores. Com 4 ou 6 jogadores, joga-se com todas as cartas.
- Durante a fase de compra, revela-se uma casa a menos do que o número dos jogadores em cada ronda. O

jogador que passar primeiro recolhe de volta todas as suas moedas mas não recebe nenhuma carta de Casa.

- Durante a fase de Venda, revela-se tantos Cheques quanto o número de jogadores que ainda têm cartas de Casa na mão. Quando um jogador vender todas as suas casas, pára de jogar.
- Irá haver cada vez menos Cheques disponíveis em cada ronda. Quando apenas um jogador ainda tiver cartas de Casa, pode imediatamente levar todos os Cheques ainda no baralho.

SEGUIE-NOS

twitter.com/MEBOgames

facebook.com/MEBOgames

instagram.com/MEBOgames

Qualquer questão
sobre este jogo:

info@mebo.pt



Edição portuguesa e distribuição
exclusiva em Portugal: MEBO Games Lda.
Rua dos Bem Lembrados 141 - Manique
2645-471 Alcabideche, Portugal

WWW.MEBO.PT

Autor: Stefan Dorra

Ilustrador: Catell-Ruz

Gestor de Projecto: Gabriel Durnerin

Tradução: www.dicecultural.org

© 1997-2015 S. Dorra

© 2015 IELLO

