



3 МОЛОТКА!

ПРАВИЛА ИГРЫ



Купите недвижимость по самым низким ценам, заставляйте своих операторов переключаться, а затем продавайте свои дома и получите немалую прибыль!



СОДЕРЖАНИЕ

- 30 карт домов (с цифрами от 1 до 30).



- 84 карты банкнот (номиналом 1000\$).



- 30 карт чеков: 14 чеков стоимостью от 2000\$ до 15 000\$ по две штуки каждого и 2 «аннулированных» чека стоимостью 0\$.



ОБЗОР И ЦЕЛЬ

Игра «С молотка!» длится две фазы. В первой фазе игроки делают ставки и покупают за банкноты дома. Во второй фазе они продают эти дома, чтобы получить чеки. Победит игрок, который будет иметь больше денег в конце игры.



ПРИГОТОВЛЕНИЕ К ИГРЕ

1. Отделите карты домов, банкнот и чеков. Перетащите карты домов, затем карты чеков, чтобы образовать соответствующие бревна.
2. В игре вчетвером, не смотря, удалите 2 верхние карты из каждого бревна.
3. Дайте каждому игроку:

 x 3	 x 4	 x 5	 x 6
 x 28	 x 21	 x 16	 x 14

Вы можете держать свои карты банкнот вниз.

4. Набум выберите первого игрока.

ПЕРЕХОДИГРЫ

Игра «С молотка!» состоит из двух отдельных фаз. В течение первой фазы игроки покупают дома, оплачивая покупку банкнотами.

ФАЗА 1. ПОКУПКА ДОМОВ.

Эта фаза состоит из нескольких раундов и заканчивается, когда все дома будут проданы.

В начале каждого раунда возьмите количество карт, равное количеству игроков, и положите их лицом вверх на центр стола. Раунд завершается, когда все игроки получат по одному дому.

Ходы передаются по часовой стрелке, начиная с первого игрока.

Свой ход вы можете выполнить одно из двух действий: сдвигать ставку или сбросить.



Пример приготовления к игре для 3 игроков

С делать с тавку

Чтобы с делать с тавку, вам нужно выложить перед с обой определенное количество банкнот.

Первый иг рок может с делать любую с тавку. Следующий иг рок обя зан с делать с тавку больше, чем предыдущий иг рок.

Если х од возвращается к уже с тавившему с тавку, то этот иг рок может увеличить с тавку (добавив определенную сумму к с воей с тавке, чтобы превысить с тавку предыдущего иг рока) или с пас ать.

С пас овать

Когда вы подх одите, то берете из центра стола карту дома с наименьшим значением и добавляете ее себе на руку.

Затем вам нужно забрать назад половину банкнот (с округлением меньшему), которые вы с тавили в течение раунда. Другую половину положите в коробку.

Если у вас не осталось банкнот, вы должны подх одить.



Конец раунда

После того как все игроки, кроме одного, сдадутся, то этот последний игрок должен вернуть в коробку все банкноты, которые он поставил, и взять из центра стола оставшуюся карту дома. Затем

начинается новый раунд. Игрок, последний бравший карту в предыдущем раунде, становится новым первым игроком. Когда игроки разберут

все карты домов из бревна, фаза покупки домов завершается. Переходите к фазе продаж.

Пример течения раунда покупки.

Артем – первый игрок в этом раунде, ведь в предыдущем раунде он выиграл дом с самым большим значением.

- Артем открывает раунд ставкой в 1000\$.
- Потом Марьяна повышает ставку до 2000\$.
- Наконец - то Юлия делает наибольшую ставку в 5000\$.
- Снова настает черед Артема, который решает увеличить ставку до 6000\$ (добавив 5000\$ к своей предыдущей ставке).

Марьяна решает остановиться и забирает обратно 1 банкноту из двух, которые она поставила (другую банкноту она возвращает в коробку). Далее Марьяна берет дом из «8», что имеет наименьшую стоимость среди всех доступных домов.

Юлия тоже подходит. Она забирает 2 из своих 5 банкнот и берет дом "20". В игре остается только Артем, поэтому он платит все 6 банкнот и берет дом «28» – оставшаяся последняя карта.



ФАЗА 2. ПРОДАЖА ДОМОВ.

В этой фазе игроки за чеки продают дома, которые они приобрели в первой фазе.

Эта фаза также состоит из нескольких раундов и завершается, когда игроки разберут все чеки.

В начале каждого раунда возьмите количество карт чеков, равное количеству игроков, и положите их лицом вверх на центр стола.

Раунд завершается, когда игроки разберут все чеки.

Все игроки одновременно выбирают по одной карте дома из руки и кладут ее вниз перед собой.

Игрок, открывший дом с наибольшим значением, берет самый дорогой чек из лежащих на центре стола. Затем игрок, сыгравший второй по значению дом, берет второй по стоимости чек и так далее, пока каждый не получит чек.

Игроки кладут полученные чеки вниз перед собой. Проданные дома возвращаются в коробку. Когда на центре стола больше нет карт чеков, раунд заканчивается. Начните новый раунд продаж.



Пример течения раунда продаж.

Артем, Юлия и Марьяна одновременно выбирают по одной из своих карт домов и кладут их вниз на стол перед собой. Затем все одновременно открывают свои карты.

- Артем сыграл дом с наибольшим значением (28), поэтому он берет самый дорогой доступный чек – 13 000\$.
- Дом Юлии второй по значению (20), поэтому она берет следующий из самых дорогих оставшихся чеков – 12 000\$.
- Марианна сыграла дом с наименьшим значением (8) и забирает последний чек стоимостью 0\$.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда все игроки продадут все свои дома и все чеки будут распределены среди игроков.

Каждый добавляет к стоимости своих чеков стоимость тех банкнот, которые не были израсходованы в течение фазы купли.

Побеждает самый богатый игрок. В случае ничьей перекладывает тот, у кого больше всего банкнот. Если и дальше ничья, то игроки делят победу.



ВАРИАНТ:

Все мне х ватит!

Чтобы играть этот вариант, соблюдайте обычные правила, за исключением следующих изменений:

- Во время приготовления наугад удалите из игры 10 карт чекеров (для 3 иг роков) или 2 карты домов и 2 карты чекеров (для 5 иг роков) В игре с 4 или 6 иг роками вы играете с всеми картами. карты.
- Во время фазы покупки надо каждое раунду открывать на одну карту меньше, чем иг роков.
- Во время фазы продажи нужно открывать с только чекеров, с сколько иг роков, которые до сих пор имеют карты домов на руках. Когда иг рок продает все свои дома, выбывает из игры. Каждый раунд будет дос тупно все меньше количество чекеров. Когда останется только один иг рок, до сих пор имеющий карты домов, то он немедленно забирает все оставшиеся чеки.



Автор: Стефан Дорра

Художник: Каттель-Рюи Эмильен Ротиваль

Руководитель проекта: Адриен

Фенуэт Графический дизайнер: Ленег Бургун

Украинское издание: GEEKACH GAMES

Руководитель проекта: Александр Ручка

Переводчик: Святослав Михай

Редактор: Сергей Лысенко

Графическая адаптация: Дмитрий

Библик Верстальщик: Артур Патрихалко

©2020 GEEKACH

www.geekach.com.ua

©1997-2020 S. Dorra

©2020 IELLO. For Sale, IELLO и их логотипы – торговые марки IELLO. Все права защищены.



Следите за нами на:

