

FOR SALE

A stylized blue house icon with a chimney and a window, positioned behind the word 'SALE'.

RÈGLES DU JEU



Achetez les meilleures maisons au plus bas prix, forcez les autres joueurs à dépenser trop, puis revendez vos propriétés pour faire le plus de profit !



CONTENU

- 30 cartes Maison numérotées de 1 à 30



- 84 Billets



- 30 cartes Chèque : 14 numérotées de 2 à 15 en deux exemplaires chacune, ainsi que 2 de valeur 0, marquées "Refusé"



2

PRÉSENTATION ET BUT DU JEU

Une partie de **For Sale** se joue en deux temps. Dans un premier temps, les joueurs achètent des Maisons aux enchères pour constituer une main de cartes. Dans un second temps, les joueurs revendent ces Maisons contre des Chèques. **Le joueur qui a le plus d'argent** à la fin de la partie est déclaré vainqueur.



MISE EN PLACE

1. Séparez les cartes Maison, les cartes Chèque et les Billets. Mélangez les cartes Maison pour former la pioche Maison, et faites de même avec les cartes Chèque pour former la pioche Chèque.
2. À 4 joueurs, retirez du jeu les deux premières cartes de chacune des pioches sans les regarder.
3. Chaque joueur reçoit :

 x 3	 x 4	 x 5	 x 6
 x 28	 x 11	 x 16	 x 14

Vous pouvez garder vos Billets cachés.

4. Le premier joueur est déterminé aléatoirement.

3

DÉROULEMENT DU JEU

Une partie de **For Sale** est divisée en deux phases distinctes :

Phase 1 : Achat

Phase 2 : Vente

PHASE 1 : ACHAT DES MAISONS

Cette phase est constituée de plusieurs manches de jeu et prend fin quand toutes les cartes Maison ont été vendues.

Au début de chaque manche, piochez autant de cartes Maison qu'il y a de joueurs et placez-les face visible au centre de la table. La manche prend fin quand toutes ces Maisons ont été prises par les joueurs.

Les joueurs jouent l'un après l'autre dans le sens horaire en commençant par le premier joueur.

À son tour, un joueur a deux options :

Enchérir ou **Passer**.



Exemple de mise en place pour 3 joueurs

Enchérir

Pour enchérir, un joueur doit placer devant lui, visibles de tous, un certain nombre de Billets. Le premier joueur à enchérir peut faire une enchère de la valeur de son choix. Les joueurs suivants doivent faire une enchère supérieure à la dernière annoncée.

Si le tour revient à un joueur qui a déjà enchéri, il peut augmenter la valeur de son enchère ou passer.

Passer

Quand un joueur passe, il récupère la carte Maison de plus petite valeur encore disponible au centre de la table et la place dans sa main.

Puis il reprend la moitié des Billets qu'il avait placés devant lui durant ses enchères (arrondie au supérieur), et les Billets restants sont retirés du jeu.

Un joueur qui passe ne joue plus pour le reste de la manche.

Si vous n'avez plus de Billets, vous êtes obligé de passer.



Fin de la manche

Dès que tous les joueurs sauf un ont passé, le joueur restant doit retirer du jeu tous les Billets devant lui et prendre la dernière carte au centre de la table.

Commencez alors une nouvelle manche. Le joueur qui a pris la plus grande carte de la manche précédente devient le premier joueur de la nouvelle manche.

Quand toutes les cartes de la pioche Maison ont été réparties ainsi entre les joueurs, la phase d'Achat prend fin. Passez alors à la phase de Vente.

6

Exemple d'une manche d'Achat

Théo est le premier joueur de cette manche, car c'est lui qui a remporté la plus forte Maison de la manche précédente.

- *Théo commence en proposant une enchère à 1 Billet.*
- *Marianne joue après lui et offre une meilleure enchère à 2 Billets.*
- *Puis c'est au tour de Guilaine, qui surenchérit en proposant 5 Billets.*
- *Le tour revient à Théo, qui n'a pas dit son dernier mot et qui surenchérit à 6 Billets (en ajoutant 5 Billets à sa mise précédente).*

Marianne préfère s'arrêter là. Elle reprend 1 de ses 2 Billets mis en jeu (l'autre retourne dans la boîte) et prend la Maison 8, qui est la plus petite disponible.

Guilaine suit son exemple : elle reprend 2 de ses 5 Billets et prend la Maison 20.

Théo est le dernier joueur en jeu, il dépense donc ses 6 Billets et prend la dernière carte restante, la 28.



PHASE 2 : VENTE DES MAISONS

Durant cette phase, les joueurs revendent les Maisons acquises durant la première phase contre des Chèques.

Cette phase est également constituée de plusieurs manches et prend fin quand tous les Chèques ont été distribués.

Au début de chaque manche, piochez autant de cartes Chèque qu'il y a de joueurs et placez-les face visible au centre de la table. La manche prend fin quand tous ces Chèques ont été pris par les joueurs.

Les joueurs jouent tous simultanément : chacun choisit une carte Maison de sa main et la place face cachée devant lui. Quand tous les joueurs ont choisi leur carte, ils la révèlent tous en même temps.

Le joueur qui a joué la Maison de plus grande valeur prend le Chèque le plus élevé au centre de la table, le suivant prend le Chèque le plus élevé restant, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient pris un Chèque.

Les joueurs gardent les Chèques ainsi acquis devant eux, face cachée. Les Maisons jouées sont retirées du jeu.

Quand tous les Chèques au centre de la table ont été pris, la manche prend fin. Commencez alors une nouvelle manche de la même manière.



Exemple de mise en place pour 3 joueurs

Exemple d'une manche de Vente

Théo, Guilaine et Marianne choisissent simultanément une de leurs Maisons en main et la posent face cachée sur la table. Puis ils la révèlent tous ensemble :

- *Théo a joué la plus forte Maison (la 28), il prend donc le Chèque de plus grande valeur disponible : 13 000.*
- *Guilaine vient ensuite avec sa Maison 20. Elle récupère le plus grand Chèque restant : 12 000.*
- *Marianne a joué la carte la plus faible (8) et prend donc le dernier Chèque, celui à 0.*



FIN DU JEU

La partie prend fin quand tous les joueurs ont vendu leurs Maisons et donc quand tous les Chèques ont été répartis entre les joueurs.

Chaque joueur calcule alors la valeur totale de tous ses Chèques et de tous les Billets qu'il n'a pas dépensés durant la phase d'Achat.

Le joueur le plus riche est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, celui à qui il reste le plus de Billets l'emporte. En cas de nouvelle égalité, la victoire est partagée.



VARIANTE

Il n'y en aura pas pour tout le monde

Pour jouer avec cette variante, suivez les mêmes règles avec les modifications suivantes :

- Durant la mise en place, retirez du jeu, aléatoirement et sans les consulter, 10 Maisons et 10 Chèques à 3 joueurs ou 3 Maisons et 3 Chèques à 5 joueurs. À 4 ou 6 joueurs, jouez avec toutes les cartes.
- Durant la phase d'Achat, révélez une Maison de moins que le nombre de joueurs à chaque manche. Le joueur qui passe en premier récupère tous ses Billets, mais ne reçoit aucune carte Maison.
- Durant la phase de Vente, révélez autant de Chèques que le nombre de joueurs qui ont encore des Maisons en main. Quand un joueur a joué toutes ses Maisons, il arrête de jouer. Il y aura donc de moins en moins de Chèques révélés à mesure que les joueurs vident leur main. Quand il ne reste plus qu'un seul joueur à avoir des Maisons en main, il peut directement prendre tous les Chèques restants de la pioche.



Auteur : Stefan Dorra

Illustrations : Catell-Ruz & Émilien Rotival

Chef de projet : Adrien Fenouillet

Graphiste : Lenaïg Bourgoïn

Édition française, adaptation et relecture : IELLO

© 1997-2020 **S. Dorra**

© 2020 **IELLO** pour la version française

9, avenue des Érables, lot 341, 54180 HEILLECOURT - FRANCE

WWW.IELLO.COM



SUIVEZ-NOUS SUR

