For Sale (En venta)

Diseñador: Stefan Dorra
Jugadores: 3 a 5
Edad: 10 o más
Duración: 15 minutos

Contenido
• 20 cartas de edificio
• 20 cheques
• 60 monedas de 1000$ y 12 de 2000$

Presentación
Todos los jugadores intentan subir el valor de los edificios y venderlos al mejor precio. Quien haya ganado más al final del juego gana la partida.

Preparación
• Separar las cartas por tipo (cheques, edificio) y barajar cada mazo.
• Dejar a un lado los cheques. Se usarán en la segunda mitad de la partida.
• Situar las cartas de edificio boca abajo formando una baraja.
• Con 3-4 jugadores cada jugador coge 2 de 2000$ 14 de 1000¢
• Con 5-6 jugadores cada jugador coge 2 de 2000$ 10 de 1000¢
• Con 3 jugadores, se quitan 2 cartas de edificio y 2 cartas de cheque sin mirarlas. Éstas quedan fuera del juego.

Desarrollo del juego
Fase 1: Comprar Edificios
Se giran tantas cartas de edificios como jugadores. A continuación se subastan a la vez todos los edificios, para que ningún jugador se quede sin ninguno. Cada jugador puede pujar o pasar.
Pujar: El jugador que viva en la casa más pequeña empieza y pone una o más fichas en el centro de la mesa. El resto de jugadores hacen lo mismo, pero deben pujar al menos tanto como la puja más alta que se haya hecho hasta el momento. La puja continúa tantas rondas como sea necesario hasta que todos los jugadores hayan pasado.
Pasar: Si un jugador pasa, ya no puja más y toma el edificio con el valor más bajo. También toma de vuelta la mitad de su puja (redondeada hacia arriba). El resto se lo queda la banca. El último jugador que quede en la puja se lleva el edificio con el valor más alto pero pierde todas sus fichas. No es necesario pujar nada para ganar el edificio de menos valor.
Sugerencia: Mantener las fichas en secreto.
Los edificios ganados se ponen boca abajo delante de cada jugador. El jugador que haya ganado el edificio de más valor gira el próximo grupo de cartas de edificio para subastar, y puja de nuevo, o pasa. Esto se repite hasta que se hayan vendido todos los edificios. Entonces empieza la Fase 2. Las fichas sin usar se mantienen. Cada una de ellas valdrá 1 millón.

Fase 2: Vender Edificios
Ahora se usan los cheques. Como en la fase 1, se giran tantos cheques como jugadores. Cada jugador toma en su mano sus edificios y pone uno de ellos boca abajo delante de sí. Se giran simultáneamente. El jugador que haya jugado la carta de edificio de más valor se lleva el cheque más grande. El jugador con la segunda carta de más valor toma el segundo cheque más alto, etc. Las cartas de edificio se descartan.

Final de la partida
La partida acaba cuando todos los jugadores han vendido sus edificios. Los jugadores suman sus cheques y sus fichas (1 millón cada una), y el jugador más rico gana. Los empates se resuelven a favor del jugador con más fichas.
Variante
• Con tres jugadores se usan 16 cartas de cada tipo
• Con cuatro jugadores se usan 18 cartas de cada tipo
• Con cinco jugadores se usan 20 cartas de cada tipo
En la Fase 1, se gira una carta menos que jugadores. El jugador que pasa en primer lugar no consigue ningún edificio, pero se le devuelven todas sus fichas. El resto de reglas sobre las pujas, el pasar y el conseguir cartas se mantienen.
En la Fase 2, se giran tantas cartas como jugadores. Se debe tener en cuenta que los jugadores pueden tener cantidades diferentes de cartas de edificio. A medida que los jugadores se vayan quedando sin edificios, se girarán tan sólo tantos cheques como jugadores aún tengan edificios.