



## For Sale

Stefan DORRA  
Überplay (2005)

Pour 3 à 6 joueurs - A partir de 10 ans - Durée: 15' - 30'



### But du jeu

Etre le meilleur agent immobilier en achetant au meilleur prix et revendant avec la meilleure plus-value, être le plus riche.

### Mise en place

On mélange les 2 types de cartes séparément et place les chèques sur le côté pour la seconde phase de jeu. A 3 joueurs, on retire 6 cartes Propriétés et 6 chèques. A 4 joueurs, on en retire 2 et 2.

Dans une partie à 3 ou 4 joueurs, chacun reçoit 2 jetons de 2.000\$ et 14 de 1.000\$.

Dans une partie à 5 ou 6 joueurs, chacun reçoit 2 jetons de 2.000\$ et 10 de 1.000\$.

Le joueur qui habite la plus grande maison commence la partie.

### Déroulement de la partie

La partie se déroule en 2 phases :

#### ① Achat des propriétés

On retourne autant de cartes Propriété que de joueurs dans la partie. Les joueurs vont miser ou passer suivant leurs désirs.

Le joueur actif a le choix de miser, en plaçant devant lui les jetons adéquats, une somme supérieure à la somme précédemment mise en jeu ou passer. S'il passe, il prend la propriété de plus petite valeur sur la table et reprend en main la moitié de sa mise, arrondie vers le haut. Le reste va à la banque. S'il n'a rien misé, il prend la plus petite propriété pour rien.

Le dernier joueur à ne pas avoir passé prend la propriété avec la plus grande valeur mais donne toute sa mise à la banque. Ce processus se répète autant de fois qu'il y a de cartes propriété à vendre. C'est toujours le joueur qui vient de prendre la plus grande propriété qui recommence le tour.

#### ② Vente des propriétés

On retourne autant de chèques que de joueurs dans la partie. Les joueurs vont vendre leur propriété en échange des chèques.

Chaque joueur place face cachée l'une de ses propriétés devant lui, celle qu'il souhaite vendre pour le chèque de plus grande valeur. Quand tous ont joué leur carte, chacun la retourne. Le joueur avec la propriété de plus grande valeur prend le chèque de plus grande valeur. Le suivant fait de même et ainsi de suite afin que toutes les propriétés soient vendues. Les cartes sont défaussées.

### Fin de la partie

La partie se termine quand toutes les propriétés ont été vendues. Le joueur le plus riche l'emporte. En cas d'égalité, c'est le joueur avec le plus de jetons encore en main qui l'emporte.

### Pour bien commencer

# ne vous retrouvez pas sans argent au dernier tour d'enchères de la première phase.

# jouez avant tout sur l'écart de valeur des cartes en vente, plus que sur leur valeur elle-même (cela mesure l'avantage pris sur les autres).

# les fortes cartes immeubles sont maîtresses pour le bluff : mieux vaut en avoir en main en rentrant dans la seconde phase.



# lors de l'achat d'immeubles, ne perdre que la moitié de ses gains est important : analysez bien qui perdra la totalité de ses gains en essayant de plomber plutôt des joueurs en avance et en évitant de vous retrouver dans cette situation.