

ПРОДАВАМ!!! КУПУВАМ!!!



КАРТИ



Карти Апартаменти



Карти Клиент



Карти Късмет

ИГРАЛНО ПОЛЕ



Ход Апартаменти



Ход Клиент



Ход Късмет



Цена

Вид

Играта „Продавам - Купувам“ е предназначена за деца над 8 години и възрастни. В нея могат да участват от 2 до 4 играчи. Целта на играчите е за определено време да закупят повече имоти с различна големина в сградата и с правилна стратегия и тактика да ги продадат с изгода за себе си.

Комплектация: Игрално поле, Сграда с апартаменти, карти „Клиент“ - 48 бр., карти „Апартаменти“ - 48 бр., ключове за апартаменти - 48 бр., карти „Късмет“ - 12 бр., един зар, 4 игрални фигури, един голям зар, комплект банкноти.

Преди началото на играта се уговаря конкретно време за игра (препоръчително е, когато играят четирима то да бъде 90 мин., трима - 60 мин., двама - 40 мин.). Сградата с апартаментите се поставя на стойка, както е показано, а големият зар се слага отгоре на сградата. Картите „Апартамент“, „Клиент“, „Късмет“ и ключовете се подреждат извън игралното поле с лице нагоре. Избира се водещ, който ще се разпорежда с парите в банката и ще следи за спазването на правилата на играта. На всеки играч се раздава по 1000 евро стартов капитал, останалите пари образуват банка на играта. Всеки играч избира по една игрална фигура и я слага на ход **Старт** (кръг разделен на четири цвята). Играчите хвърлят зара и този с най-голямото число ще играе пръв.

Карти „Апартамент“ - На лицевата страна на картата е посочен номерът на апартамента. Според номера на апартамента играчът може да провери върху самата сграда, на кой етаж се намира жилището. На обратната страна на картата е посочена цената, която играчът трябва да заплати за да купи този апартамент.

Карти „Клиент“ - На обратната страна на картата е посочено какъв вид на апартамент се търси (според цвета), на кои етажи и цената, за която клиентът е готов да го купи.

Карти „Късмет“ - На обратната страна са посочени суми, които играчът печели или губи според показанието на зара при попадане на този ход.

Ключовете за апартаменти. Това са ключове с номера на апартамента, които играчът ще получи заедно с картата „Апартамент“ в случай на закупуването му.

Игралното поле представлява правоъгълно поле с ходове свързани помежду си с различни обозначения. Игралната фигура на играча може да се движи във всяко едно направление по време на един ход, освен назад. Ходовете с номера на Апартаментите са в различен цвят. Апартаментите в зелен цвят са по-малки жилища и съответно са по-евтини. Сините апартаменти са по-големи, а в червено са най-големите. Също така на цената на апартамента влияе и това, на кой етаж се намира самия апартамент.

Начало на играта. Играчът хвърля зара и мести своята игрална фигура в избрана от него посока с толкова хода, колкото показва зара.

- При попадане на ход **Апартамент** - зелен, син или червен кръг с номер на апартамент – играчът може да купи дадения апартамент, ако той още не е закупен. В случай на покупка водещият предава на играча картата „Апартамент“ с този номер и ключа от него. Играчът заплаща на банката цената на този апартамент, посочен на обратната страна на картата. Ако апартаментът вече е закупен, то играчът е длъжен да заплати на собственика на този апартамент определена сума: ако той е зелен – **10** евро, син – **20** евро, червен – **30** евро. *В началото на играта играчите трябва да се стремят да попадат повече на ходове апартаменти и да ги купуват, за да имат повече за продаване, но трябва също така да изградят своя тактика, така че да притежават апартаменти с различна големина и на различни етажи, защото само в този случай имат по голям шанс при попадане на ход „Клиент“ да имат повече предложения и възможности за продажба.*

- При попадане на ход **Клиент** – играчът тегли една от картите „Клиент“, проверява дали притежава апартамент, който се търси и тогава може да го продаде за цената, посочена върху картата. При продаване на апартамент водещият дава на играча сумата, отбелязаната върху картата, а играчът предава картата „Апартамент“ и ключът с номера на апартамента на водещия и тази карта и ключът излизат от играта. Картата **Клиент** обаче трябва да бъде върната в тестето най-отдолу.

- При попадане на ход **Късмет** – играчът тегли една от картите „Късмет“, хвърля големия зар и според показанието на зара или печели или губи съответна сума. В червено сумите се **печелят**, в черно - **губят**.

Ако по време на играта играчът е останал без пари, той може да заложи един от своите апартаменти за половин цена. В този случай играчът предава на водещия ключа от този апартамент, но оставя при себе си картата за него. Водещия дава на играча **50%** от цената за покупката и този апартамент се смята за заложен, т.е той не може да бъде продаден, докато играчът не го освободи от залог. В този случай играч при попадане на този ход - апартамент няма да плати на собственика сума за попадане на чужд имот.

Играчите трябва да се стремят след като притежават вече апартаменти да попадат на ход „Клиент“ за да ги продадат, защото след изтичането на уговореното време играта се спира, а непродадените апартаменти губят половината от цената си.

Край на играта. След изтичане на уговореното време играчите преброяват наличните си пари, към тях се прибавя **50%** от парична стойност на непродадените апартаменти и този играч, който притежава най-много пари е **победител**.