

 **STEFAN DORRA**
GIL MARTIMIANO

FOR \$ALE

REGRAS



PAPERGAMES

COMPONENTES

- 1 30 Cartas de Propriedade
(numeradas de 1 a 30)
- 2 30 Cartas de Cheque
(valores de \$ 0 a \$ 15.000, com exceção de \$ 1.000, duas de cada)
- 3 60 Cédulas de \$ 1.000
- 4 12 Cédulas de \$ 2.000



INTRODUÇÃO

Dou-lhe uma! Dou-lhe duas! Vendido ao maior ofertante!

Dê lances e blefe à vontade para adquirir os imóveis mais valiosos pelo menor preço, depois venda essas propriedades por gordos cheques.

For Sale é um jogo rápido e divertido de compra e venda de propriedades onde os jogadores são forçados a tomarem decisões difíceis a todo minuto.

Construa sua fortuna no setor imobiliário e torne-se um magnata ao final da partida neste clássico do autor Stefan Dorra.

OBJETIVO

Os jogadores tentam adquirir as propriedades mais valiosas ao menor custo possível para depois vendê-las pelos cheques mais altos. Quem tiver juntado mais dinheiro ao final da partida vence!

PREPARAÇÃO

Divida as cartas por tipo (Propriedades e Cheques) e embaralhe cada pilha. Separe os Cheques por enquanto. Eles serão usados na segunda metade da partida. Forme um baralho com as Cartas de Propriedade viradas para baixo.

Com **3 a 4 jogadores**, distribua a cada um duas Cédulas de \$ 2.000 e quatorze Cédulas de \$ 1.000.

Com **5 a 6 jogadores**, distribua a cada um duas Cédulas de \$ 2.000 e dez Cédulas de \$ 1.000.

Com **3 jogadores**, remova **6 Cartas de Propriedade e 6 Cheques** do jogo. Com **4 jogadores**, remova **2 Cartas de Propriedade e 2 Cheques**. Coloque-os de volta na caixa do jogo, sem vê-los.

COMO JOGAR

FASE 1: COMPRANDO PROPRIEDADES

Preparação: Revele do baralho uma quantidade de Cartas de Propriedade igual ao número de jogadores. Por exemplo, em uma partida de quatro jogadores, revele quatro Cartas de Propriedade. As propriedades reveladas serão leiloadas, de maneira que cada jogador adquira uma delas. Cada jogador pode dar um lance ou passar. O jogador que mora na maior casa começa.

Dar Lance: O jogador da vez anuncia seu lance e põe na mesa uma quantia correspondente em cédulas que possui (se necessário, os jogadores podem fazer troco com o banco a qualquer momento). Então o jogo prossegue pela mesa em sentido horário. O próximo jogador deve decidir



entre dar lance ou passar. Se der lance, este deve ser maior que o lance atual. Os lances vão sendo dados pelos jogadores até que todos, menos um, tenham passado.

Passar: Se um jogador passa, ele pega para si (adquire) a propriedade que resta na mesa com o menor valor. Ele também recupera **metade do seu lance** (arredondado para baixo).

Exemplo: Se um jogador havia dado lance de \$ 3.000, mas na sua próxima vez decide passar, ele recupera \$ 1.000.

Exemplo: Se um jogador havia dado lance de \$ 1.000, mas na sua próxima vez decide passar, ele não recupera seu lance (já que \$ 1.000 é o mínimo no jogo).

O restante daquele lance retorna para o banco. Após todos os jogadores, menos um, terem passado, o jogador que restar pega a propriedade de maior valor, mas paga a **quantia total** de seu lance para o banco.

Importante: Não há lance mínimo para adquirir a propriedade de menor valor. Você pode passar sem ofertar qualquer lance e assegurar a propriedade menos valiosa sem custo algum.

Dica: Mantenha seu dinheiro escondido dos outros jogadores!

Propriedades adquiridas são colocadas viradas para baixo à frente do jogador que as adquiriu. O jogador que pegou a propriedade mais valiosa revela o próximo conjunto de Cartas de Propriedade a serem leiloadas e é o primeiro a dar lance ou passar. Este ciclo continua até que todas as Cartas de Propriedade tenham sido vendidas. Quando todas tiverem sido vendidas, a Fase 1 encerra-se e as Cédulas não utilizadas são mantidas pelos jogadores. Elas contribuirão com seu valor de face ao total de dinheiro acumulado pelo jogador ao final da partida.

FASE 2: VENDENDO PROPRIEDADES

É hora de vender propriedades e ganhar algum dinheiro! Nesta fase, as Cartas de Propriedade são vendidas em troca de Cheques. Como na Fase 1, são revelados tantos Cheques quantos jogadores houver na partida. Cada jogador traz para sua mão as Cartas de Propriedade adquiridas na Fase 1 e escolhe uma delas para colocar à sua frente virada para baixo. Quando todos tiverem escolhido sua Carta de Propriedade, os jogadores

revelam-nas simultaneamente. O jogador que escolheu a Carta de Propriedade mais valiosa recebe o Cheque mais alto. O jogador que escolheu a segunda Carta de Propriedade mais valiosa recebe o segundo Cheque mais alto e assim por diante. As Cartas de Propriedade vão sendo descartadas à medida que forem vendidas.



FINAL DA PARTIDA

A partida termina quando todos os jogadores tiverem vendido todas as suas propriedades. Eles somam seus Cheques conseguidos na Fase 2 com as Cédulas restantes da Fase 1 e o jogador com a maior fortuna vence! Empates são resolvidos em favor do jogador com o maior valor em Cédulas restantes. Se o empate persistir, os jogadores dividem a vitória.



EXPANSÃO CONSELHEIROS

Conte com a ajuda dos conselheiros para melhorar suas negociações: faça sua oferta para contratá-los e utilize o conhecimento e influência deles em seus lances e suas vendas para lucrar ainda mais com suas propriedades.

COMPONENTES

- 1 30 Cartas de Conselheiro (numeradas de 1 a 30)
- 2 6 Cédulas de \$ 6.000



PREPARAÇÃO

Para preparar o jogo incluindo a expansão, divida as cartas por tipo (Conselheiros, Propriedades e Cheques) e embaralhe cada pilha. Separe as Propriedades e os Cheques, por enquanto. Forme um baralho com as Cartas de Conselheiro viradas para baixo.

Se jogar com **3 jogadores**, remova **6 cartas** aleatórias de cada um dos 3 baralhos e devolva-as à caixa do jogo sem vê-las. Com **4 jogadores**, remova **2 cartas** de cada baralho.

Com **3 a 4 jogadores**, distribua a cada um **\$ 28.000** em cédulas como dinheiro inicial. Com **5 a 6 jogadores**, distribua a cada um **\$ 20.000** como dinheiro inicial.

COMO JOGAR

A expansão For Sale: Conselheiros é jogada ao longo de 3 fases: a fase **Contratando Conselheiros (1)**, a fase **Comprando Propriedades (2)** e a fase **Vendendo Propriedades (3)**.

As Cartas de Conselheiro têm **duas funções**. Na Fase 2, os jogadores usam as Cartas de Conselheiro para adquirir propriedades. Quanto maior o valor do Conselheiro, mais valiosa a propriedade adquirida. Contudo, cada

Conselheiro também fornece ao jogador uma habilidade durante uma das três fases do jogo ou ao final da partida. Essas habilidades são de uso único. As cores do fundo das cartas e o ícone ao lado do cargo representam a fase onde a habilidade pode ser utilizada. Os mesmos ícones aparecem a seguir, nas instruções de cada uma das fases. Veja o tópico **"Habilidades dos Conselheiros"** para os detalhes sobre cada Conselheiro.

FASE 1: CONTRATANDO CONSELHEIROS



Preparação: Revele do baralho de Conselheiros e coloque sobre a mesa uma quantidade de cartas igual ao número de jogadores. Estes Conselheiros serão agora leiloados, de maneira que cada jogador contrate um deles. Cada jogador pode dar um lance ou passar. O jogador que adquiriu uma casa mais recentemente começa.

Dar Lance: O jogador da vez anuncia seu lance e põe na mesa uma quantia correspondente em cédulas que possui (se necessário, os jogadores podem fazer troca com o banco a qualquer momento). Então o jogo prossegue pela mesa em sentido horário. O próximo jogador deve decidir entre dar lance ou passar. Se der lance, este deve ser maior que o lance atual. Os lances vão sendo dados pelos jogadores até que todos, menos um, tenham passado.

Passar: Se um jogador passa, ele pega para si (contrata) o Conselheiro que resta na mesa com o menor valor. Ele também recupera **metade do seu lance** (arredondado para baixo). O restante daquele lance retorna para o banco. O próximo jogador que passar fará o mesmo, pegando o Conselheiro de menor valor que resta na mesa e recuperando metade do seu lance ofertado. Após todos os jogadores, menos um, terem passado, o jogador que restar pega a Carta de Conselheiro de maior valor, mas paga a **quantia total** de seu lance para o banco.

Importante: Não há lance mínimo para contratar o Conselheiro de menor valor. Você pode passar sem oferecer qualquer lance e assegurar o Conselheiro menos valioso sem custo algum.

Dica: Mantenha seu dinheiro escondido dos outros jogadores!

Exemplo: Daniel dá o primeiro lance de \$ 3.000, seguido de Letícia com um lance de \$ 4.000. Gustavo decide passar sem dar lance e contrata o Conselheiro de menor valor. Daniel, agora, também decide passar, recupera \$ 1.000 de sua última oferta e contrata o Conselheiro com o segundo maior valor. Letícia é a última jogadora restante no leilão, logo, ela deve pagar o montante total de seu lance, \$ 4.000, contratando o Conselheiro de maior valor.

Os Conselheiros contratados são colocados virados para baixo à frente do jogador que os contratou. O jogador que pegou o Conselheiro mais valioso revela o próximo conjunto de Cartas de Conselheiro (uma por jogador) a serem leiloadas e é o primeiro a dar lance ou passar. Este ciclo continua até que todas as Cartas de Conselheiro tenha sido contratadas, encerrando-se assim a Fase 1. Cédulas não utilizadas são mantidas pelos jogadores e contribuirão com seu valor de face ao total de dinheiro acumulado pelo jogador ao final da partida.

FASE 2: COMPRANDO PROPRIEDADES

Cada jogador traz para sua mão todos os Conselheiros que contratou na Fase 1. O jogador que contratou o último Conselheiro começa a primeira rodada de Compra de Propriedades. Ele revela do baralho de Propriedades e coloca sobre a mesa uma quantidade de cartas igual ao número de jogadores.

Então, ele escolhe uma Carta de Conselheiro de sua mão e coloca-a **virada para cima** à sua frente para representar seu lance. **Não é possível passar nesta fase.** O jogo segue no sentido horário com cada jogador jogando uma Carta de Conselheiro virada para cima.

Após todos terem jogado uma carta, o jogador com o Conselheiro mais valioso pega a propriedade de maior valor, seguido pelo jogador com o segundo Conselheiro mais valioso que pega a segunda propriedade de maior valor e assim por diante. Propriedades adquiridas são colocadas viradas para baixo à frente do jogador que as adquiriu. O jogador que comprou a propriedade mais valiosa revela o próximo conjunto de Cartas de Propriedade e joga a primeira Carta de Conselheiro. O jogo prossegue desta forma até que todas as Cartas de Propriedade tenham sido vendidas.

Importante: Descarte quaisquer Cartas de Conselheiro com fundo vermelho ou verde utilizadas, porém mantenha ao seu lado suas Cartas de Conselheiro com fundo azul ou amarelo. Você será capaz de usar as habilidades das cartas de fundo azul na Fase 3 e as das cartas de fundo amarelo ao final da partida.



Exemplo: Gustavo é o primeiro a jogar nesta rodada e revela as Cartas de Propriedade 9, 18 e 29. Ele joga sua Avalista 29. Em seguida, Daniel joga seu Advogado 21 e Letícia joga sua Corretora 15 e decide acrescentar mais \$ 3.000 para aumentar seu valor para 33 (veja o tópico “Habilidades dos Conselheiros”). Isto significa que Letícia adquire a Carta de Propriedade 29! Gustavo fica com a

Carta de Propriedade 18, mas como não recebeu a Carta de Propriedade mais alta, ele também ganha \$ 4.000 devido a sua Avalista (veja o tópico “Habilidades dos Conselheiros”). Por fim, Daniel recebe a Carta de Propriedade 9. Letícia e Gustavo descartam as Cartas de Conselheiro utilizadas, porém Daniel mantém sua carta à sua frente para utilizar a habilidade do Advogado na Fase 3.

FASE 3: VENDENDO PROPRIEDADES



É hora de vender suas propriedades e ganhar algum dinheiro! Nesta fase, as Cartas de Propriedade são vendidas em troca de Cheques. Cada jogador forma uma mão com suas Cartas de Propriedade. Assim como nas duas primeiras Fases, são revelados do baralho de Cheques tantos Cheques quantos jogadores houver na partida.

Então, cada jogador escolhe uma Carta de Propriedade para colocar à sua frente virada para baixo. Quando todos tiverem escolhido sua Carta de Propriedade, os jogadores revelam-nas simultaneamente. O jogador que escolheu a Carta de Propriedade mais valiosa recebe o Cheque mais alto. O jogador que escolheu a segunda Carta de Propriedade mais valiosa recebe o segundo Cheque mais alto e assim por diante. As Cartas de Propriedade vão sendo descartadas à medida que forem vendidas.



Exemplo: Nesta rodada, os Cheques revelados mostram os valores \$ 14.000, \$ 9.000 e \$ 0. Letícia, Daniel e Gustavo selecionam, cada um, uma de suas Cartas de Propriedade e revelam-nas simultaneamente. Letícia escolheu a 16, Daniel a 22 e Gustavo a 8. Gustavo não

quer ficar com o cheque de valor \$ 0, então utiliza um Empreiteiro contratado anteriormente, para ficar com o segundo menor cheque (\$ 9.000), descartando o Empreiteiro em seguida. Daniel recebe o cheque de \$ 14.000 e Letícia tem que ficar com o de \$ 0.

FINAL DA PARTIDA



A partida termina quando todos os jogadores tiverem vendido todas as suas propriedades. Eles somam seus Cheques recebidos na Fase 3 com as Cédulas restantes da Fase 1 e possíveis bônus de dinheiro recebidos dos Conselheiros. O jogador com a maior fortuna vence! Empates são resolvidos em favor do jogador com o maior valor em Cédulas restantes. Se persistir o empate, aqueles jogadores dividem a vitória.

HABILIDADES DOS CONSELHEIROS

As habilidades dos Conselheiros aplicam-se às fases: **1 (Fundo Vermelho)**, **2 (Fundo Verde)**, **3 (Fundo Azul)** ou **Pontuação ao Final da Partida (Fundo Amarelo)**.

1

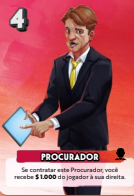


VENDEDOR (1, 2 e 3)



Quando contratar um Vendedor, em vez de recuperar metade do seu lance, você recupera todo o lance ofertado.

4



PROCURADOR (4, 5 e 6)



Quando contratar um Procurador, você recebe \$ 1.000 do jogador à sua direita, desde que ele possua \$ 1.000 ou mais.

13



CORRETORA (13, 14 e 15)



Quando jogar uma Corretora, você pode pagar \$ 3.000 em cédulas para aumentar seu valor para 31/32/33. Você deve decidir pagar ou não antes que o próximo jogador jogue um Conselheiro.

16



INTERMEDIÁRIO (16, 17 e 18)



Se o Intermediário garantir-lhe uma Carta de Propriedade de valor 16/17/18 ou mais, você recebe imediatamente \$ 3.000 em cédulas do banco.

INTERMEDIÁRIO
Se este Intermediário garantir-lhe uma propriedade de valor 16 ou mais, você recebe \$ 3.000 do banco.

28



AVALISTA (28, 29 e 30)



Se a Avalista não lhe garantir a Carta de Propriedade mais valiosa da mesa, você recebe imediatamente \$ 4.000 em cédulas do banco.

AVALISTA
Se esta Avalista não lhe garantir a Carta de Propriedade mais valiosa, recebe \$ 4.000 do banco.

7



EMPREITEIRO (7, 8 e 9)



Se você ofereceu a menor Carta de Propriedade depois que todas são reveladas, use o Empreiteiro para pegar o segundo menor Cheque em vez do menor. Descarte a Carta do Empreiteiro após o uso.

EMPREITEIRO
Se oferecer a Propriedade de menor valor pegue o segundo Cheque de menor valor.

Exemplo: Os cheques disponíveis são \$ 15.000, \$ 10.000 e \$ 4.000. Você jogou uma Carta de Propriedade de valor 6, enquanto as outras Propriedades jogadas foram 25 e 27. Antes que os Cheques sejam pegos, você usa sua Carta de Empreiteiro para pegar o Cheque de \$ 10.000 em vez do \$ 4.000, e a propriedade de valor 25 agora fica com o Cheque de \$ 4.000.

19



ADVOGADO (19, 20 e 21)



Você pode usar um Advogado para jogar 2 Cartas de Propriedade em vez de 1. Imediatamente, após todas as cartas serem reveladas, retorne uma das Cartas de Propriedade para sua mão. Se múltiplos jogadores usarem um Advogado na mesma rodada, aquele que usou o Advogado de menor valor retorna primeiro sua Carta de Propriedade. Descarte a Carta do Advogado após o uso.

ADVOGADO
Você pode jogar 2 Cartas de Propriedade. Após todas as Cartas de Propriedade serem reveladas, devolva 1 das 2 Cartas de Propriedade para sua mão.

10



AVALIADOR (10, 11 e 12)



Ao final da partida, seu Cheque de menor valor vale \$ 10.000/\$ 11.000/\$ 12.000. Se você tiver múltiplos Avaliadores, cada um deve ser usado em um Cheque diferente.

AVALIADOR
Se o menor Cheque vale \$ 10.000.

Exemplo: Ao final da partida, você tem os Cheques de \$ 0, \$ 5.000, \$ 7.000 e \$ 10.000, além de 2 Avaliadores. O primeiro Avaliador (10) transforma o cheque de \$ 0 em \$ 10.000 e o segundo Avaliador (12) transforma o Cheque de \$ 5.000 em \$ 12.000.

22



INVESTIDOR (22, 23 e 24)



Escolha um Cheque entre \$ 2.000 e \$ 9.000 e dobre seu valor. Se você possuir múltiplos Investidores, cada um deve ser aplicado a um Cheque diferente.

INVESTIDOR
Escolha um Cheque de valor entre \$ 2.000 e \$ 9.000 e dobre seu valor.

Exemplo: Ao final da partida, você tem Cheques que valem \$ 0, \$ 2.000, \$ 8.000 e \$ 12.000, mais 2 Investidores. Um dos Investidores dobra o Cheque de \$ 2.000, fazendo-o valer \$ 4.000, e o outro Investidor dobra o Cheque de \$ 8.000, fazendo-o valer \$ 16.000.

25



FINANCISTA (25, 26 e 27)



Para cada \$ 1.000 em cédulas restantes que você possuir ao final da partida, some mais \$ 1.000 ao seu total de dinheiro. Se possuir 2 Financistas, cada \$ 1.000 restantes somam mais \$ 2.000. Se possuir 3 Financistas, cada \$ 1.000 restantes em cédulas somam mais \$ 3.000 ao total.

FINANCISTA
Para cada \$ 1.000 em cédulas restantes que tiver, você soma mais \$ 1.000 ao total ao final da partida.

Exemplo: Ao final da partida, você tem \$ 2.000 em cédulas restantes e você tem os 3 Financistas. Significa que você ganha um bônus de \$ 6.000 (3 x \$ 2.000) além dos \$ 2.000 em cédulas que você já possuía.



VARIANTE PARA 2 JOGADORES

PREPARAÇÃO

Prepare uma partida para 3 jogadores, usando a carta de referência da variante para 2 jogadores, o **Comprador Remoto**. Ele não recebe dinheiro algum no começo da partida. **Não remova ainda 6 Cheques**. Misture todos os Cheques para formar um baralho e posicione a pilha à direita do jogador inicial. Este baralho será usado para determinar os lances do Comprador Remoto.

A regra do jogo é quase a mesma de uma partida para 3 jogadores, com as diferenças apontadas abaixo. Os jogadores revezam-se no sentido horário como de costume, com o Comprador Remoto à direita do jogador inicial.

FASE 1: CONTRATANDO CONSELHEIROS

Na vez do Comprador Remoto, revele a carta de cima do baralho de Cheques para decidir se ele aumenta o lance ou passa. Se o Cheque revelado valer de **\$ 0 a \$ 5.000**, ele **passa** e pega o Conselheiro de menor valor. Se o Cheque revelado valer de **\$ 6.000 a \$ 10.000**, o Comprador Remoto **oferece \$ 1.000** a mais que o maior lance atual. Se o Cheque revelado valer **\$ 11.000 ou mais**, ele **oferece \$ 2.000** a mais que o maior lance atual.

Sempre que o Comprador Remoto iniciar uma rodada do leilão, por ter vencido a rodada anterior de Contratação de Conselheiros, ele oferece um lance de \$ 1.000. O **Comprador Remoto ignora todas as habilidades em suas Cartas de Conselheiro**. Após todos os Conselheiros terem sido contratados, embaralhe os Cheques que o Comprador Remoto usou com o restante daquele baralho e, então, remova 6 Cheques (devolva-os à caixa) sem olhá-los.

CRÉDITOS

Autor: Stefan Dorra

Ilustrador e Designer Gráfico: Gil Martimiano. www.gilbertom.art

Tradução: Gabriel C. Schweitzer • **Revisão:** Eduardo Cella, Lucas Andrade e Romir G. E. Paulino • **Edição e Produção:** Eduardo Cella



Importante: Se um jogador humano pegar a carta do Procurador (4 a 6) nesta rodada, ele ganha \$ 1.000 do outro jogador humano, não do Comprador Remoto.

FASE 2: COMPRANDO PROPRIEDADES

Mova o Comprador Remoto e suas Cartas de Conselheiro para a esquerda do jogador inicial original, alterando a ordem da vez. Misture as Cartas de Conselheiro do Comprador Remoto e forme para ele um baralho virado para baixo. Esta rodada começa com o jogador que recebeu o Conselheiro mais valioso na última rodada de leilão.

Siga as regras normais da Fase 2, com o Comprador Remoto jogando a Carta de Conselheiro de cima do seu baralho em sua vez. **Reforçando**, ele sempre ignora as habilidades dos seus próprios Conselheiros. Se o Comprador Remoto receber a Propriedade mais valiosa, ele será o primeiro a jogar seu Conselheiro na próxima rodada.

FASE 3: VENDENDO PROPRIEDADES

Misture as Cartas de Propriedade do Comprador Remoto e forme para ele um baralho virado para baixo. Siga as regras normais da Fase 3, com o Comprador Remoto escolhendo jogar a Carta de Propriedade de cima do seu baralho e revelando-a simultaneamente aos demais jogadores. **Reforçando**, ele sempre ignora as habilidades dos seus próprios Conselheiros.

Quando todas as Propriedades forem vendidas, some as cartas de Cheque, as Cédulas remanescentes e os bônus de Conselheiros de cada jogador para determinar o vencedor. Os jogadores **não calculam** uma pontuação para o Comprador Remoto, eles apenas comparam suas próprias pontuações finais para determinar o vencedor.

Nota: Se jogar sem a expansão Conselheiros, aplique as regras da Fase 1 para a fase Comprando Propriedades e então passe para a Fase 3, Vendendo Propriedades.



PAPERGAMES

© 1997 - 2021 Stefan Dorra © 2021 PaperGames.
Todos os direitos reservados.

Para mais jogos, informações adicionais, manuais ou suporte, visite nosso site: www.papergames.com.br

Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia. (Regras v1.0)