

SE VENDE

3-6 30' 10+

COMPONENTES

30 cartas de Propiedad
(numeradas del 1 al 30)

30 cartas de Cheque

60 billetes de 1000 ₪

12 billetes de 2000 ₪



RESUMEN DEL JUEGO

Lo que a unos les parece una caja de zapatos, puede ser un castillo para otros.

Adquiere los inmuebles más valiosos al menor precio y véndelos para obtener el máximo beneficio.

Se vende es un trepidante juego de pujas y faroleo donde los jugadores competirán para comprar y vender Propiedades y prosperar en el sector inmobiliario.

OBJETIVO

Los jugadores intentarán adquirir las Propiedades más valiosas al menor precio posible para luego venderlas y obtener beneficios.

¡El jugador que tenga más dinero al final de la partida será el ganador!

PREPARACIÓN

Separa las cartas por tipo (Propiedades y Cheques) y baraja cada una de las pilas. Deja a un lado las cartas de Cheque, que se usarán en la segunda mitad de la partida. Coloca las cartas de Propiedad boca abajo formando un mazo.

En partidas de **3 o 4 jugadores**, reparte a cada uno **catorce billetes de 1.000 ₪ y dos billetes de 2.000 ₪**.

En partidas de **5 o 6 jugadores**, reparte a cada uno **diez billetes de 1.000 ₪ y dos billetes de 2.000 ₪**.

Además, en partidas de **3 jugadores**, **retira del juego 6 cartas de Propiedad y 6 cartas de Cheque al azar**. En partidas de **4 jugadores**, **retira 2 cartas de Propiedad y 2 Cheques al azar**. Devuelve estas cartas a la caja sin mirarlas.



CÓMO JUGAR

FASE 1: COMPRAR PROPIEDADES

PREPARACIÓN: Revela del mazo una cantidad de cartas de Propiedad igual al número de jugadores. Todas las Propiedades bocarriba serán subastadas, de manera que cada jugador adquirirá una de ellas. Cada jugador puede pujar por las Propiedades o pasar.

Empieza la puja el jugador que se haya mudado más recientemente.

PUJAR: El jugador inicial anuncia con cuánto dinero va a pujar y pone en la mesa la cantidad correspondiente de billetes (si es necesario, los jugadores pueden coger cambio de la banca en cualquier momento). Entonces, pasará a ser el turno del siguiente jugador en sentido horario, que tendrá que decidir si sube la puja o pasa. Si decide seguir pujando, su puja siempre deberá ser mayor que la anterior. Los jugadores seguirán pujando de esta forma hasta que todos, menos uno, hayan decidido pasar.

PASAR: Si un jugador decide pasar, tendrá que quedarse (adquirir) la Propiedad de menor valor de las que queden en la mesa y recuperará la mitad del valor de su puja (redondeando a la baja). El resto del dinero de su puja se devuelve a la banca.

Ejemplo: Si un jugador había pujado con 3.000₱ y en su siguiente turno decide pasar, recuperará 1.000₱. El resto del dinero se devuelve a la banca.

Después de que todos los jugadores menos uno hayan pasado, el jugador que no se haya retirado adquirirá la Propiedad de mayor valor, pero tendrá que pagar a la banca la cantidad total de su puja.

No existe una puja mínima para adquirir la Propiedad de menor valor. Un jugador puede decidir pasar sin pujar para quedarse la Propiedad de menor valor a coste 0₱.

CONSEJO: ¡Mantén tu dinero en secreto!

Cada jugador mantendrá las Propiedades que haya adquirido bocabajo en su zona de juego. El jugador que haya adquirido la Propiedad de mayor valor será el que revele el próximo conjunto de cartas de Propiedad para la subasta, y será el primero en decidir si quiere pujar o pasar. El juego sigue hasta que todas las cartas de Propiedad hayan sido adquiridas. Cuando eso ocurra, la Fase 1 habrá terminado, pero los jugadores mantendrán los billetes que no hayan utilizado. El valor de los billetes no gastados contribuirá a la puntuación final de cada jugador.



FASE 2: VENDER PROPIEDADES

¡Ha llegado la hora de vender tus Propiedades y obtener beneficios! En esta fase, los jugadores venderán sus cartas de Propiedad a cambio de Cheques. Como en la Fase 1, se revelarán tantos Cheques como jugadores haya en la partida. Cada jugador escogerá una de las cartas de Propiedad que adquirió durante la Fase 1 y la colocará bocabajo en su zona de juego. Cuando todos los jugadores hayan escogido una de sus cartas de Propiedad, las revelarán simultáneamente. El jugador que revele la carta de Propiedad de mayor valor, recibirá el Cheque más alto. El jugador que tenga la carta de Propiedad con el segundo valor más alto, recibirá el segundo Cheque más alto, y así sucesivamente. Las cartas de Propiedad jugadas se descartan del juego (han sido vendidas).



FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina cuando los jugadores hayan vendido todas sus Propiedades. Los jugadores sumarán el valor de los Cheques que hayan conseguido en la Fase 2 y los billetes que les quedaron de la Fase 1. ¡**El que haya conseguido más dinero gana la partida!** En caso de empate, el jugador que tenga más dinero en billetes gana la partida. Si el empate persiste, los jugadores comparten la victoria.

EXPANSIÓN ASESORES

¡Ahora puedes contar con la ayuda de asesores para sacar aún más beneficio de tus Propiedades!

COMPONENTES

30 cartas de Asesor
(numeradas del 1 al 30)
6 billetes de 6000P



PREPARACIÓN

Para incluir la expansión, primero separa las cartas por tipo (Asesores, Propiedades y Cheques) y baraja cada una de las pilas. Deja a un lado las cartas de Propiedad y los Cheques; se usarán en la segunda y tercera fase del juego. Forma un mazo con las cartas de Asesor boca abajo.

En partidas de **3 jugadores**, retira **6 cartas al azar de cada uno de los 3 mazos** y devuélvelas a la caja sin mirar. Con **4 jugadores**, retira **2 cartas de cada mazo**.

En partidas de **3 a 4 jugadores**, reparte a cada uno **28.000P**.

En partidas de **5 a 6 jugadores**, reparte a cada uno **20.000P**.

CÓMO JUGAR

La expansión Asesores se juega a lo largo de 3 fases distintas: la fase de **Contratar Asesores** (1), la fase de **Comprar Propiedades** (2) y la fase de **Vender Propiedades** (3). Las cartas de Asesor tienen dos funciones:

1. En la fase 2, los jugadores usarán las cartas de Asesor para adquirir Propiedades. Cuanto mayor sea el valor de la carta de Asesor que juegues, mayor será el valor de la Propiedad que te ayude a adquirir.
2. Además, cada Asesor otorgará al jugador una habilidad durante una de las tres fases del juego o bien al final de la partida. Estas habilidades solo pueden usarse una vez. Los colores del fondo de las cartas y el icono al lado del cargo representan la fase en la que se puede utilizar su habilidad. En el apartado **"Habilidades de los Asesores"**, al final de este manual, encontrarás la descripción de cada uno de los Asesores.



FASE 1: CONTRATAR ASESORES

PREPARACIÓN: Revela del mazo de Asesores una cantidad de cartas igual al número de jugadores y colócalas al alcance de todos. Estas cartas de Asesor se van a subastar, de manera que cada jugador podrá pujar para continuar la subasta o pasar, y todos van a terminar quedándose con uno. El jugador que se haya mudado más recientemente será el jugador inicial.

PUJAR: El jugador inicial anuncia con cuánto dinero va a pujar y pone en la mesa la cantidad correspondiente de billetes (si es necesario, los jugadores pueden coger cambio de la banca en cualquier momento). Entonces, pasará a ser el turno del siguiente jugador en sentido horario, que tendrá que decidir si sube la puja o pasa. Si decide seguir pujando, su puja siempre deberá ser mayor que la anterior. Los jugadores seguirán pujando de esta forma hasta que todos, menos uno, hayan decidido pasar.

PASAR: Si un jugador decide pasar, tendrá que quedarse (contratar) el Asesor de menor valor de los que queden en la mesa y recuperará la mitad del valor de su puja (redondeando a la baja). El resto del dinero de su puja se devuelve a la banca. El próximo jugador que decida pasar hará lo mismo, cogiendo el Asesor de menor valor de los que queden en la mesa y recuperando la mitad de su puja. Después de que todos los jugadores, menos uno, hayan pasado, el jugador que quede tomará la carta de Asesor de mayor valor, pero pagará a la banca la cantidad total de su puja.

No existe una puja mínima para contratar al Asesor de menor valor. Un jugador puede decidir pasar sin pujar para quedarse el Asesor de menor valor a coste 0P.

Consejo: ¡Mantén tu dinero en secreto!

Los jugadores colocan las cartas de Asesor que han contratado boca abajo frente a ellos. El jugador que contrató al Asesor de mayor valor revela el siguiente conjunto de cartas de Asesor que se va a subastar (una por jugador) y empieza a jugar decidiendo si pujar o pasar. Cuando todos los Asesores hayan sido contratados, se dará por acabada la Fase 1. Los jugadores mantendrán los billetes que no hayan utilizado, que se sumarán al total de dinero que acumulen al final de la partida.



FASE 2: COMPRAR PROPIEDADES

Cada jugador toma todos los Asesores que contrató durante la Fase 1. El jugador que contrató el último Asesor revelará del mazo de Propiedades un número de cartas igual al número de jugadores y escogerá una carta de Asesor de las de su mano, que jugará **bocarrriba** en su zona de juego; esta carta de Asesor representa su puja.

No se puede pasar durante esta fase.

Todos los jugadores, siguiendo el sentido de las agujas del reloj, deberán jugar una carta de Asesor de su mano. Una vez hayan pujado todos, el jugador con el Asesor de mayor valor tomará la Propiedad de mayor valor; el jugador con el segundo Asesor de mayor valor tomará la segunda Propiedad de mayor valor, y así sucesivamente. Las Propiedades adquiridas se colocan bocabajo frente al jugador que las adquirió. El jugador que haya adquirido la Propiedad de mayor valor revelará el próximo conjunto de cartas de Propiedad y jugará la primera carta de Asesor. Esta fase termina cuando se hayan adquirido todas las cartas de Propiedad.

Importante: Descarta cualquier carta de Asesor con el fondo **rojo** o **azul** que hayas utilizado. Quédate con las cartas de Asesor con fondo **verde** o **amarillo**; podrás utilizar las habilidades de las cartas con fondo **verde** durante la Fase 3 y las de las cartas con fondo **amarillo**, al final de la partida.

Ejemplo: Rosalía es la primera en jugar esta ronda y revela del mazo las cartas de Propiedad 9, 18 y 29. Decide jugar su carta de Directora General 29. Rodrigo juega su Abogada 21 y Andrea, su Arquitecta 15. Andrea decide añadir 3.000P a su puja para aumentar el valor de su Arquitecta a 33 (ver el apartado "Habilidades de los Asesores"). De esta forma, Andrea puede adquirir la carta de Propiedad 29, la más alta. Rosalía toma la carta de Propiedad 18 y, como no adquirió la carta de Propiedad más alta, gana 4.000P debido a la habilidad de la Directora General. Por último, Rodrigo recibe la carta de Propiedad 9. Andrea y Rosalía descartan las cartas de Asesor que han utilizado, pero Rodrigo mantendrá la suya para utilizar la habilidad de la Abogada en la Fase 3.

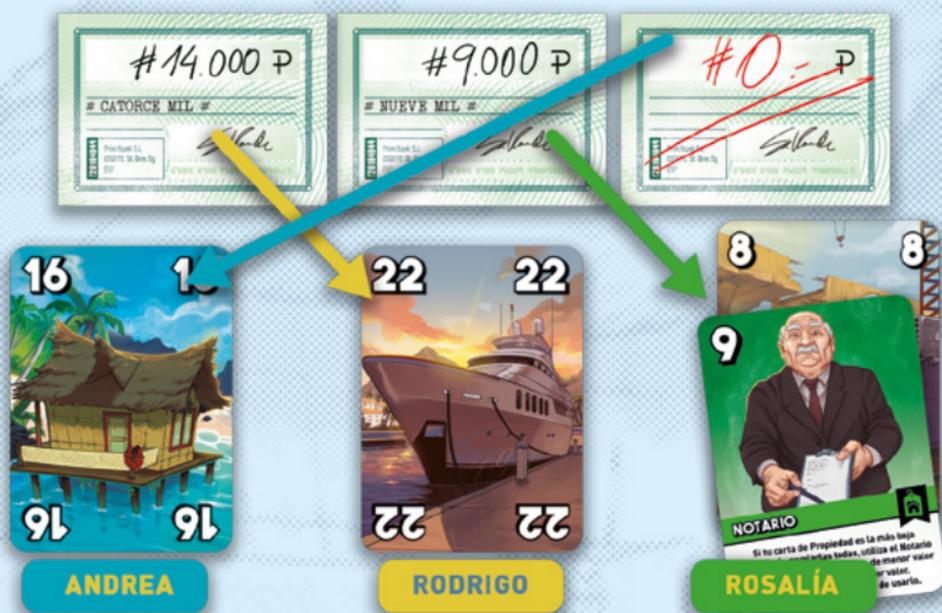


FASE 3: VENDER PROPIEDADES

¡Ha llegado la hora de vender tus Propiedades y obtener beneficios! En esta fase, los jugadores venderán sus cartas de Propiedad a cambio de Cheques. Los jugadores forman su mano con las cartas de Propiedad que adquirieron en la fase anterior y, como en las dos primeras fases, se revelan del mazo de Cheques tantas cartas como jugadores haya en la partida. Cada jugador escogerá una carta de Propiedad y la colocará **bocabajo** en su zona de juego.

Cuando todos los jugadores hayan escogido una de sus cartas de Propiedad, las revelarán simultáneamente. El jugador que revele la carta de Propiedad de mayor valor, recibirá el Cheque más alto. El jugador que tenga la carta de Propiedad con el segundo valor más alto, recibirá el segundo Cheque más alto, y así sucesivamente. Las cartas de Propiedad jugadas se descartan del juego (han sido vendidas).

Ejemplo: En esta ronda, los Cheques que se han revelado muestran los valores 14.000 ₪, 9.000 ₪ y 0 ₪. Andrea, Rodrigo y Rosalía seleccionan, en secreto, una de sus cartas de Propiedad y las revelan simultáneamente. Andrea escogió la 16, Rodrigo la 22 y Rosalía la 8. Rosalía no quiere quedarse con el cheque de valor 0 ₪, por lo que utiliza un Notario que había contratado anteriormente para quedarse con el segundo cheque de menor valor (9.000 ₪) y después descarta el Notario. Rodrigo recibe el cheque de 14.000 ₪ y Andrea tiene que quedarse con el de 0 ₪.



FINAL DE PARTIDA

La partida termina cuando los jugadores hayan vendido todas sus Propiedades. Los jugadores sumarán el valor de los Cheques que recibieron en la Fase 3, los billetes que mantuvieron de la Fase 1 y cualquier bonificación que reciban de los Asesores de fondo **amarillo**.

¡El jugador que haya ganado más dinero será el vencedor de la partida!

En caso de empate, el jugador que tenga más dinero en billetes gana. Si persiste el empate, se comparte la victoria.

HABILIDADES DE LOS ASESORES

Las habilidades de los Asesores se aplican en la Fase 1 (cartas de Asesor con el fondo rojo), Fase 2 (fondo azul), Fase 3 (fondo verde) o durante la puntuación al final de la partida (fondo amarillo).



AGENTE INMOBILIARIA (1, 2 Y 3)

Cuando contrates a una Agente inmobiliaria, recuperarás el valor total de tu puja al retirarte de la subasta, en vez de recuperar solo la mitad.



ASEGURADOR (4, 5 Y 6)

Cuando contrates a un Asegurador, recibirás 1.000P del jugador a tu derecha si este posee 1.000P o más.



NOTARIO (7, 8 Y 9)

Si tu carta de Propiedad es la más baja después de revelar las todas, utiliza el Notario para tomar el segundo Cheque de menor valor en vez del Cheque de menor valor. Descarta el Notario después de usarlo.



TASADOR (10, 11 Y 12)

Al final de la partida, tu Cheque de menor valor vale 10.000P / 11.000P / 12.000P. Si tienes más de un Tasador, tendrás que usar su habilidad en Cheques distintos.



ARQUITECTA (13, 14 Y 15)

Cuando juegues una Arquitecta, podrás pagar 3.000P para aumentar su valor a 31/32/33. Debes decidir si vas a utilizar esta habilidad o no antes de que el próximo jugador juegue un Asesor.



ASESOR FISCAL (16, 17 Y 18)

Si tu Asesor fiscal adquiere una carta de Propiedad de valor 16/17/18 o más, recibes inmediatamente 3.000P de la banca.

ABOGADA (19, 20 Y 21)

Puedes jugar dos cartas de Propiedad en vez de una. Cuando se revelen las cartas de Propiedad, devuelve una de las dos cartas que jugaste a tu mano. Si varios jugadores usaron una Abogada en la misma ronda, el que utilizó la Abogada de menor valor es el primero en devolver a su mano una de las cartas de Propiedad. Descarta la carta de Abogada después de utilizarla.



INVERSOR (22, 23 Y 24)

Escoge un Cheque de entre 2.000P y 9.000P y dobla su valor. Si tienes más de un Inversor, tendrás que usar su habilidad en Cheques distintos.



BANQUERA (25, 26 Y 27)

Por cada 1.000P en billetes que conserves al final de la partida, recibirás 1.000P más.

Si tienes dos Banqueras, suma 2.000P a tu total de dinero por cada 1.000P que conserves. Si tienes tres Banqueras, suma 3.000P al total por cada 1.000P que conserves.



DIRECTORA GENERAL (28, 29 Y 30)

Si la Directora General no te proporciona la carta de Propiedad de mayor valor de la mesa, recibes inmediatamente 4.000P de la banca.



Autor: Stefan Dorra

Ilustrador: Chema Vicente

Portada, maquetación y diseño gráfico: Dossom Studio

Traductora: Núria Montes

Correctora: Laura González Casares

Editores: Sergio Vaquero y Nancy Yao



PRIMIGENIO
primigenio.es