



ПРАВИЛА ГРИ



Купуйте нерухомість з найнижчими цінами, змушуйте своїх суперників переключитися на вас, потім продайте свої будинки та отримуйте чималий прибуток!



ВМІСТ

- 30 карт будинків (з цифрами від «1» до «30»).
- 84 картки банків (номинал 1000 \$).
- 30 карт чеків: 14 чеків вартістю від 2000 \$ до 15 000 \$ по дві штуки кожного та 2 «нульові» чеки вартістю 0 \$.



ОГЛЯД І МЕТА

Гр «3 молотк !» трив є дві ф зи. У першій ф зі гр вці роблять ст вки й купують з б нкноти будинки. У другій ф зі вони прод ють ці будинки, щоб отрим ти чеки. Переможе гр вець, що м тиме н йбільше грошей н прикінці гри.



ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

1. Відділіть к рти будинків, б нкнот і чеків. Перет суйте к рти будинків, потім к рти чеків, щоб утворити відповідні колоди.
2. У грі вчотирьох, не дивлячись, вилучіть 2 верхні к рти з кожної колоди.
3. Д йте кожному гр вцеві:

 Ж 3	 Ж 4	 Ж 5	 Ж 6
 x 28	 x 21	 x 16	 x 14

Ви можете тримати свої карти банкнот долілиць.

4. Н в м ння виберіть першого гр вця.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Гр «3 молотк !» скл д ється з двох окремих ф з. Упродовж першої ф зи гр вці купують будинки, оп л чуючи купівлю б нкнот ми. У другій ф зі вони про д ють будинки, щоб отрим ти чеки.

ФАЗА 1. КУПІВЛЯ БУДИНКІВ.

Ця ф з скл д ється з кількох р ундів і з кінчується, коли всі будинки будуть прод ні.

Н поч тку кожного р унду візьміть кількість к рт, рівну кількості гр вців, і покл діть їх горілиць н центр стол . Р унд з вершується, коли всі гр вці отрим ють по одному будинку.

Ходи перед ються з годинниковою стрілкою, почин - ючи з першого гр вця.

У свій хід ви можете викон ти одну з двох дій:
зробити ст вку бо **сп сув ти**.



Приклад приготування до гри для 3 гравців

Зробити ст вк

Щоб зробити ст вк, в м треб викл сти перед собою певну кількість б нкнот.

Перший гр вещь може зробити будь-яку ст вк. Н - ступний гр вещь зобов'яз ний зробити ст вк більшу, ніж попередній гр вещь.

Якщо хід поверт ється до гр вця, що вже робив ст вк, то цей гр вещь може збільшити ст вк (дод вши певну суму до своєї ст вки, щоб перевищити ст вк попереднього гр вця) бо сп сув ти.

Сп сув ти

Коли ви п суєте, то берете з центру стол к рту будинку з н йменшим зн ченням і дод єте її собі н руку.

Потім в м треб з бр ти н з д половину б нкнот (з округленням до меншого), які ви ст вили протягом р унду. Іншу половину покл діть у коробку. Ви більше не берете уч сті в цьому р унді.

Якщо у в с не з лишилося б нкнот, ви повинні п сув ти.



Кінець р унду

Після того як усі гр вці, крім одного, сп сують, то цей ост нній гр вець повинен повернути в коробку всі б нкноти, які він пост вив, і взяти з центру стол ост нню к рту будинку.

Потім почин еться новий р унд. Гр вець, що ост ннім бр в к рту в попередньому р унді, ст є новим першим гр вцем.

Коли гр вці розберуть усі к рти будинків з колоди, ф з купівлі будинків з вершується. Переходьте до ф зи прод жу.



Приклад перебігу раунду купівлі.

Артем – перший гравець у цьому раунді, адже в попередньому раунді він виграв будинок з найбільшим значенням.

- Артем відкриває раунд ставкою в 1000 \$.
- Потім Мар'яна підвищує ставку до 2000 \$.
- Нарешті Юлія робить найбільшу ставку в 5000 \$.
- Знову настає черга Артема, який вирішує збільшити ставку до 6000 \$ (додавши 5000 \$ до своєї попередньої ставки).

Мар'яна вирішує зупинитися і забирає назад 1 банкноту з тих двох, які вона поставила (іншу банкноту вона повертає в коробку). Далі Мар'яна бере будинок з «8», що має найменшу вартість серед усіх доступних будинків.

Юлія теж пасує. Вона забирає 2 зі своїх 5 банкнот і бере будинок «20». У грі залишається лише Артем, тож він платить усі 6 банкнот і бере будинок «28» – останню карту, що залишилася.



ФАЗА 2. ПРОДАЖ БУДИНКІВ.

Протягом цієї фази гроші за чеки продають будинки, які вони придбули в першій фазі.

Ця фаза триває кожні декілька раундів і закінчується, коли гроші розберуть усі чеки.

На початку кожного раунду візьміть кількість карт чеків, рівну кількості грошів, і покладіть їх горілиць на центр столу.

Раунд закінчується, коли гроші розберуть усі чеки.

Усі гроші одночасно вибирають по одній карті будинку з руки та кладуть її долілиць перед собою. Після того як кожен вибере карту, усі одночасно відкривають свої карти.

Гравець, що відкрив будинок з найбільшим значенням, бере надорожчий чек з тих, які лежать на центрі столу. Потім гравець, що зіграв другий за значенням будинок, бере другий за вартістю чек і так далі, поки кожен не отримає чек.

Гроші кладуть отримані чеки долілиць перед собою. Продають будинки повертають у коробку. Коли на центрі столу більше ніж карт чеків, раунд закінчується. Починайте новий раунд продажу.



Приклад перебігу раунду продажу.

Артем, Юлія і Мар'яна одночасно вибирають по одній зі своїх карт будинків і кладуть їх долілиць на стіл перед собою. Потім усі одночасно відкривають свої карти.

- Артем зіграв будинок з найбільшим значенням (28), тож він бере найдорожчий доступний чек – 13 000 \$.
- Будинок Юлії другий за значенням (20), тож вона бере наступний з найдорожчих чеків, що залишилися – 12 000 \$.
- Мар'яна зіграла будинок з найменшим значенням (8) і забирає останній чек вартістю 0 \$.



КІНЕЦЬ ГРИ

Гра зкінчується, коли всі гравці продадуть усі свої будинки та всі чеки будуть розподілені серед гравців.

Кожен дододок до вартості своїх чеків вартість тих банківних нот, які не були витрачені протягом фінальної купівлі.

Переможець є найбагатший гравець. У разі нічиєї переможець той, у кого найбільше банківних нот. Якщо йде нічия, то гравці ділять перемогу.

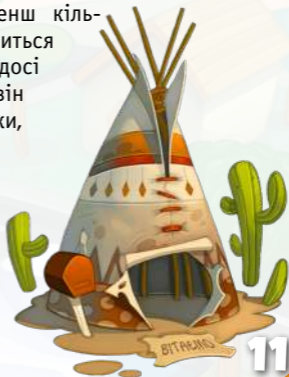


ВАРІАНТ:

Усім не вист чить!

Щоб грати цей варіант, дотримуйтеся звичайних правил, за винятком таких змін:

- Під ч с приготув ння н вм ння вилучіть із гри 10 к рт будинків і 10 к рт чеків (для 3 гр вців) бо 2 к рти будинків і 2 к рти чеків (для 5 гр вців). У грі з 4 чи 6 гр вцями ви гр ете з усім к рт ми. Ніхто не дивиться вилучені к рти.
- Під ч с ф зи купівлі треб щор унду відкрив ти н одну к рту менше, ніж є гр вців. Гр вець, що п сує перший, з бир є н з д усі б нкноти, які він ст - вив, ле не отримує будинку.
- Під ч с ф зи прод жу треб відкрив ти стільки чеків, скільки є гр вців, що досі м ють к рти будинків н рук х. Коли гр вець прод є всі свої будинки, то вибув є з гри. Щор унду буде доступн дед лі менш кількість чеків. Коли з лишиться лише один гр вець, що досі м є к рти будинків, то він нег йно з бир є всі чеки, що з лишилися.



Автор: Стеф н Дорр
Художник: К тель-Рю т Емільєн Ротів ль
Керівник проєкту: Адрієн Фенує
Гр фічний диз йнер: Ленеґ Бурґуєн

Укр їнське вид ння: GEEKACH GAMES
Керівник проєкту: Олекс ндр Ручк
Перекл д ч: Святосл в Мих ць
Ред ктор: Сергій Лисенко
Гр фічн д пт ція: Дмитро Бібік
Верст льник: Артур П трих лко

© 2020 GEEKACH

www.geekach.com.ua

© 1997-2020 S. Dorra

© 2020 IELLO. For Sale, IELLO, т їхні логотипи – торгові м рки IELLO.
Усі пр в з стережено.



СТЕЖТЕ ЗА НАМИ НА:

