

АУКЦИОНЪ

ПРАВИЛА ИГРЫ

Леди и джентльмены! Вы готовы принять участие в погоне за атрибутами роскошной жизни? Чтобы победить – используйте все средства, не только деньги!

1. ЦЕЛЬ ИГРЫ. Делая ставки, приобретать атрибуты роскошной жизни и набирать максимальное количество победных очков.

2. КОМПЛЕКТАЦИЯ



9 карт – атрибутов роскоши, за которые нужно бороться.

4 комплекта по 9 карт-ставок с разными по цвету рубашками.

3. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ. Возьмите 9 карт-атрибутов роскоши, перетасуйте их и положите в центр стола рубашкой вверх. Раздайте каждому игроку комплект из 9 карт-ставок с рубашкой одного цвета. Если в игре участвует меньше 4 игроков, отложите лишние комплекты карт-ставок в коробку – в этой игре они не участвуют.

4.1. ПРОЦЕСС ИГРЫ. Возьмите верхнюю карту из колоды атрибутов роскоши, откройте ее и положите рядом с колодой. Это текущий лот, за который будут идти аукционные торги.

4.2. ВЫБОР СТАВОК. Каждый игрок должен выбрать одну из имеющихся у него карт-ставок и положить перед собой рубашкой вверх. Это его ставка за текущий лот.

4.3. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ ТОРГОВ. После того, как все игроки сделали свои ставки, карты ставок за текущий лот всех игроков открываются. Затем в игру вступают свойства персонажей, изображенных на картах (см. Пункт 5). После этого сравниваются номиналы карт-ставок. Победитель торгов забирает карту лота рубашкой вниз.

4.4. ПОВТОРНЫЕ ТОРГИ. Если наибольшую ставку сделали два или несколько игроков, то проводятся повторные торги. В повторных торгах участвуют игроки, сделавшие наибольшую ставку. Они забирают обратно в руку свои карты ставок за текущий лот, а карты ставок остальных игроков отправляются в сброс. Каждый игрок, участвующий в повторных торгах, опять выбирает одну из имеющихся у него карт-ставок и кладет перед собой рубашкой вверх. Затем карты ставок открываются, срабатывают свойства персонажей и сравниваются их номинал. Игрок с наибольшей ставкой побеждает в торгах. Он забирает карту текущего лота рубашкой вниз. Карты ставок повторных торгов всех игроков отправляются в сброс. Начинается новый ход. Если при повторных торгах снова были сделаны равные ставки, то победителя торгов в данном раунде нет. Карты ставок повторных торгов всех игроков и карта текущего лота отправляются в сброс. Начинается новый ход.

ПРИМЕЧАНИЕ: Все карты отправляются в сброс рубашкой вверх. Их нельзя посмотреть впоследствии и в дальнейшей игре они участия не принимают.

5. СВОЙСТВА ПЕРСОНАЖЕЙ, ИЗОБРАЖЕННЫХ НА КАРТАХ. У каждого игрока на картах ставок помимо самого номинала ставки нарисованы разные персонажи. Каждый из них имеет определенные свойства, срабатывающие после открытия ставок.



5.1. ХУЛИГАН (СТАВКА – 0 ФУНТОВ).

Если при открытии ставок открывается хотя бы одна карта Хулиган, то продавец пугается, текущий лот снимается с торгов и уходит в сброс. Торги прекращаются без выяснения победителя. Все карты ставок за лот отправляются в сброс, даже если шли повторные торги.

5.2. АФЕРИСТ (СТАВКА – 30 МЛН. ФУНТОВ).

Если в текущем раунде сделана одна или несколько максимальных ставок (90 млн. фунтов), то Аферист считается ставкой 95 млн. фунтов.



5.3. БАНКИР (СТАВКА – 40 МЛН. ФУНТОВ).

Если при открытии ставок у игрока открывается карта Банкир, то номинал следующей ставки этого игрока (в следующем раунде) умножается на два.

5.4. ШАНТАЖИСТ (СТАВКА – 50 МЛН. ФУНТОВ).

Игрок, который положил Шантажиста, может заставить одного игрока изменить его номинальную ставку на ставку 20 млн. фунтов (если у противника есть карта с такой ставкой). Если Шантажист потребовал изменить ставку, а у соперника нет ставки 20 млн. фунтов, то Шантажист не действует. Шантажист не может повлиять на другого Шантажиста.



5.5. КОНСТЕБЛЬ (СТАВКА – 60 МЛН. ФУНТОВ).

Если среди ставок открывается хотя бы одна карта Констебль, то свойства карт Аферист, Шантажист и Хулиган не срабатывают. Эти карты считаются просто картами со своим номиналом.

5.6. ОЦЕНЩИК (СТАВКА – 70 МЛН. ФУНТОВ).

Оценщик может посмотреть (не показывая другим игрокам) два верхних лота колоды роскоши и положить их обратно в том же порядке.

ПРИМЕР: в игре участвуют 3 игрока. Игрок 1 поставил ставку 40/Банкир, Игрок 2 также поставил ставку 40/Банкир, а Игрок 3 поставил ставку 30/Аферист. Игроки 1 и 2 поставили одинаковую ставку – ничья. Игрок 3 не участвует в повторных торгах и сбрасывает свою карту-ставку. Игроки 1 и 2 забирают свои ставки и делают повторные ставки. Игрок 1 теперь поставил 50/Шантажист, а Игрок 2 поставил 70/Оценщик. Номинальные ставки Игрока 1 и Игрока 2 умножаются на 2 (из-за Банкира, поставленного в предыдущий раз). Но - Шантажист заставляет Игрока 2 поменять свою номинальную ставку на 40 или меньше. Игрок 2 ставит 20. Лот выиграл Игрок 1.

6. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ В ИГРЕ. После завершения торгов за последний лот (последнюю, девятую карту из колоды роскоши) наступает время определить победителя игры. На каждой карте роскоши указано количество победных очков, которые она приносит игроку, выигравшему аукционные торги. Складываются очки за все полученные лоты.

КРОМЕ ТОГО У КАЖДОЙ КАРТЫ ЕСТЬ ЗНАЧОК (РИСУНКИ):



предмет роскоши



транспортное средство



недвижимость

Игрок получает 3 дополнительных победных очка, если он собрал карты с 3 одинаковыми значками. Победителем игры считается игрок с наибольшей суммой победных очков. При равенстве очков у двух и более игроков, выигрывает обладатель самого дорогого лота.