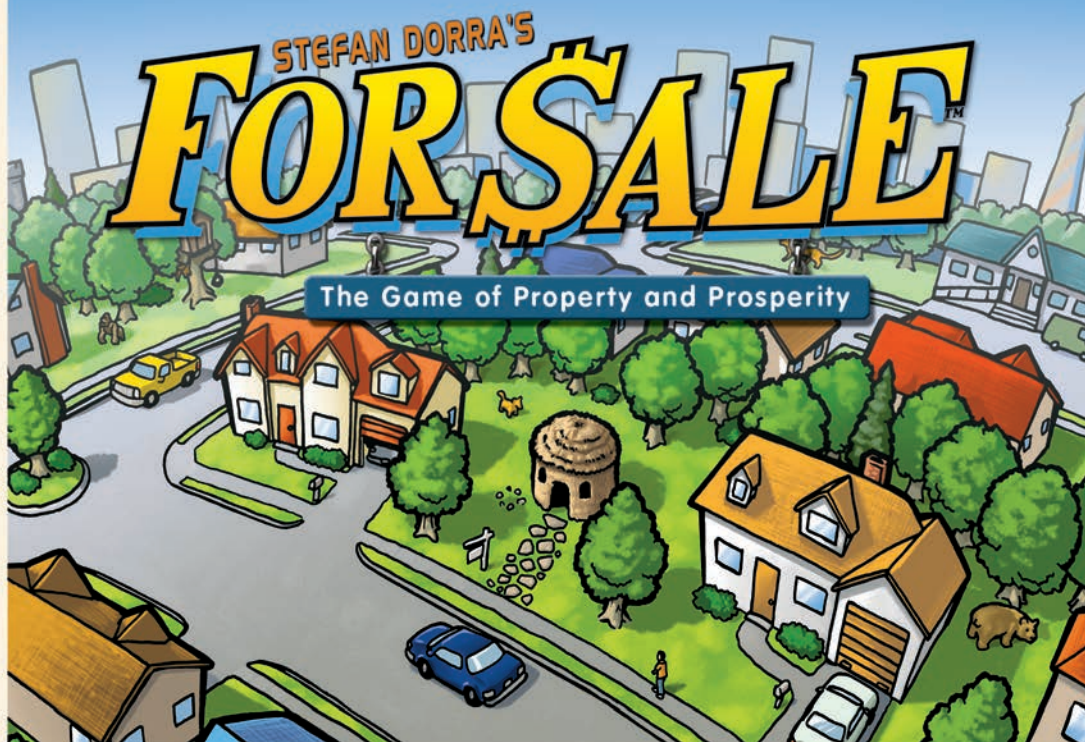




Jugadores: 3 - 6 • **Edad:** 8+ • **Duración:** 20 - 30 minutos

Contenido

• 30 Cartas de Propiedad (Números de 1 a 30)



- 30 Cartas de Valor (valoradas de 0\$ a 15,000\$--de 1,000\$ en 1,000\$--dos de cada)



- 60 Monedas de 1,000\$



- 12 Monedas de 2,000\$



Introducción

El castillo de una persona es la caja de cartón de otra (o puede que su autocaravana, casa del árbol, iglú o rascacielos). En este frenético juego de apuestas y faroleos para conseguir las propiedades mejor valoradas no se trata sobre cuánto vas a pagar por las propiedades, si no de por cuánto las vas a vender. Administra bien tu dinero durante la fase de subastas y adquisición de propiedades, luego intenta ser más listo que tus rivales durante la fase de venta. ¡Sé el magnate inmobiliario más rico al final del juego para ganar!

Objetivo

Todos los jugadores intentan comprar las propiedades mejor valoradas con la menor cantidad de dinero y luego vender dichas propiedades por las Cartas de Valor más altas. ¡La persona que haya ganado más dinero al final de la partida gana!

Preparación

Separa las cartas por su tipo (Propiedad y Valor) y baraja cada mazo. Aparta las Cartas de Valor. Serán usadas en la segunda parte del juego. Coloca las Cartas de Propiedad boca abajo haciendo un mazo.

De 3 a 4 jugadores, reparte a cada jugador 2 Monedas de 2,000\$ y 14 Monedas de 1,000 \$. De 5 a 6 jugadores, reparte a cada jugador 2 Monedas de 2,000\$ y 10 Monedas de 1,000\$.

Con 3 jugadores, quita del juego 6 Cartas de Propiedad y 6 Cartas de Valor sin mirarlas. Con 4 jugadores, quita 2 Cartas de Propiedad y 2 Cartas de Valor. Estas cartas son descartadas y devueltas a la caja del juego.

Cómo jugar

Fase 1: Comprar propiedades

Preparación: Revela del mazo de Cartas de Propiedad tantas cartas como jugadores hayan. Por ejemplo, en una partida de 4 jugadores, revela 4 Cartas de Propiedad.

Subasta: El jugador que viva en la casa más grande empieza y coloca en la mesa el número de Monedas que desee. El juego continua en el sentido de las agujas del reloj. El siguiente jugador debe decidir si puja o pasa. Si puja, la oferta debe de ser superior a la oferta anterior. La subasta continúa los turnos que hagan falta hasta que todos los jugadores hayan pasado.

Pasar: Si un jugador pasa, adquiere la propiedad con menos valor que quede en la mesa. También recupera la mitad de su oferta (redondeado hacia abajo). Por ejemplo, si un jugador hubiera hecho previamente una oferta de 3,000\$, pero al final decide pasar, recupera 1,000\$ a su mano. El resto del dinero es devuelto al banco y colocado fuera del juego. Después de que todos los jugadores hayan pasado excepto el jugador con la mejor oferta, obtiene la propiedad mejor valorada, pero debe de pagar la cantidad íntegra de su oferta al banco. No es necesario realizar una oferta para conseguir la propiedad menos valorada. Puedes pasar, no pagar nada y asegurar la propiedad menos valorada de manera gratuita.

Consejo: ¡Guarda tu dinero sin que nadie lo pueda ver!

La propiedades adquiridas se colocan boca abajo enfrente del jugador que las ha comprado. El jugador que ha conseguido la propiedad mejor valorada será el que revele el siguiente grupo de Cartas de Propiedad para subastar y, dicho jugador, será el que comience la siguiente ronda. Esto continúa así hasta que todas las Cartas de Propiedad hayan sido vendidas. Cuando todas las Cartas de Propiedad hayan sido vendidas, la Fase 1 termina y todas las Monedas que no se hayan usado se mantienen para cada jugador hasta el final de la partida. Valdrán su valor al final ésta.

Fase 2: Venta de Propiedades

¡Es el momento de vender tus Cartas de Propiedad y ganar dinero! En esta fase, las Cartas de Propiedad serán vendidas por Cartas de Valor. Como en la Fase 1, serán reveladas tantas Cartas de Valor como el número de jugadores que haya. Cada jugador elige un Carta de Propiedad de su mano y la coloca en la mesa boca abajo delante de él. Una vez que todos los jugadores han realizado dicha acción, se revelan simultáneamente. El jugador que haya jugado la Carta de Propiedad mejor valorada consigue la Carta de Valor más alta. El jugador que haya jugado la segunda mejor valorada consigue la segunda Carta de Valor más alta, y así sucesivamente. Las Cartas de Propiedad son descartadas del juego.

Fin de la partida

La partida acaba cuando todos los jugadores hayan vendido todas sus propiedades. ¡Los jugadores suman sus Cartas de Valor junto a las Monedas que les queden y, el jugador más rico, gana! Los empates se resuelven a favor del jugador al que le queden más Monedas.



Créditos

Diseñador: Stefan Dorra

Ilustrador: Alvin Madden

Gracias de nuevo a Jeremy Young por "compartir."

© 2008 Stefan Dorra. All Rights Reserved

Exclusive worldwide distribution by www.freddistribution.com