

3
МОЛОТКА!™

ПРАВИЛА ГРИ



Купуйте нерухомість за найнижчими цінами, змушуйте своїх суперників переплачувати, а потім продавайте свої будинки та отримуйте чималий прибуток!



ВМІСТ

- 30 карт будинків (з цифрами від «1» до «30»).



- 84 карти банкнот (номіналом 1000 \$).



- 30 карт чеків: 14 чеків вартістю від 2000 \$ до 15 000 \$ по дві штуки кожного та 2 «анульовані» чеки вартістю 0 \$.



ОГЛЯД І МЕТА

Гра «3 молотка!» триває дві фази. У першій фазі гравці роблять ставки й купують за банкноти будинки. У другій фазі вони продають ці будинки, щоб отримати чеки. Переможе гравець, що матиме найбільше грошей наприкінці гри.



ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

1. Відділіть карти будинків, банкнот і чеків. Перетасуйте карти будинків, потім карти чеків, щоб утворити відповідні колоди.
2. У грі вчотирьох, не дивлячись, вилучіть 2 верхні карти з кожної колоди.
3. Дайте кожному гравцеві:

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

Ви можете тримати свої карти банкнот долілиць.

4. Навмання виберіть першого гравця.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Гра «**3 молотка!**» складається з двох окремих фаз. Упродовж першої фази гравці купують будинки, оплачуючи купівлю банкнотами. У другій фазі вони продають будинки, щоб отримати чеки.

ФАЗА 1. КУПІВЛЯ БУДИНКІВ.

Ця фаза складається з кількох раундів і закінчується, коли всі будинки будуть продані.

На початку кожного раунду візьміть кількість карт, рівну кількості гравців, і покладіть їх горілиць на центр стола. Раунд завершується, коли всі гравці отримують по одному будинку.

Ходи передаються за годинниковою стрілкою, починаючи з першого гравця.

У свій хід ви можете виконати одну з двох дій:
зробити ставку або **спасувати**.



Приклад приготування до гри для 3 гравців

Зробити ставку

Щоб зробити ставку, вам треба викласти перед собою певну кількість банкнот.

Перший гравець може зробити будь-яку ставку. Наступний гравець зобов'язаний зробити ставку більшу, ніж попередній гравець.

Якщо хід повертається до гравця, що вже робив ставку, то цей гравець може збільшити ставку (додавши певну суму до своєї ставки, щоб перевищити ставку попереднього гравця) або спасувати.

Спасувати

Коли ви пасуєте, то берете з центру стола карту будинку з найменшим значенням і додаєте її собі на руку.

Потім вам треба забрати назад половину банкнот (з округленням до меншого), які ви ставили протягом раунду. Іншу половину покладіть у коробку. Ви більше не берете участі в цьому раунді.

Якщо у вас не залишилося банкнот, ви повинні пасувати.



Кінець раунду

Після того як усі гравці, крім одного, спасують, то цей останній гравець повинен повернути в коробку всі банкноти, які він поставив, і взяти з центру стола останню карту будинку.

Потім починається новий раунд. Гравець, що останнім брав карту в попередньому раунді, стає новим першим гравцем.

Коли гравці розберуть усі карти будинків з колоди, фаза купівлі будинків завершується. Переходьте до фази продажу.



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 гравці за чеки продають будинки, які вони придбали в першій фазі.

Ця фаза також складається з кількох раундів і завершується, коли гравці розберуть усі чеки.

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

Раунд завершується, коли гравці розберуть усі чеки.

Усі гравці 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 найдорожчий чек з тих, які лежать на центрі стола. Потім гравець, що зіграв другий за значенням будинок, бере другий за вартістю чек і так далі, поки кожен не отримає чек.

Гравці кладуть отримані чеки долілиць перед собою. Продані будинки повертають у коробку. Коли на центрі стола більше немає карт чеків, раунд завершується. 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 закінчується, коли всі гравці продадуть усі свої будинки та всі чеки будуть розподілені серед гравців.

Кожен додає до вартості своїх чеків вартість тих банкнот, які не були витрачені протягом фази купівлі.

Перемагає **найбагатший гравець**. У разі нічиєї перемагає той, у кого найбільше банкнот. Якщо й далі нічия, то гравці ділять перемогу.



ВАРІАНТ:

Усім не вистачить!

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

- Під час приготування навмання вилучіть із гри 10 карт будинків і 10 карт чеків (для 3 гравців) або 2 карти будинків і 2 карти чеків (для 5 гравців). У грі з 4 чи 6 гравцями ви граєте з усіма картами. Ніхто не дивиться вилучені карти.
- Під час фази купівлі треба щораунду відкривати на одну карту менше, ніж є гравців. Гравець, що пасує перший, забирає назад усі банкноти, які він ставив, але не отримує будинку.
- Під час фази продажу треба відкривати стільки чеків, скільки є гравців, що досі мають карти будинків на руках. Коли гравець продає всі свої будинки, то вибуває з гри. Щораунду буде доступна дедалі менша кількість чеків. Коли залишиться лише один гравець, що досі має карти будинків, то він негайно забирає всі чеки, що залишилися.



Автор: Стефан Дорра
Художник: Каттель-Рю та Емільєн Ротіваль
Керівник проєкту: Адрієн Фенує
Графічний дизайнер: Ленеґ Бурґуєн

Українське видання: GEEKACH GAMES
Керівник проєкту: Олександр Ручка
Перекладач: Святослав Михаць
Редактор: Сергій Лисенко
Графічна адаптація: Дмитро Бібік
Верстальник: Артур Патрихалко

© 2020 GEEKACH

www.geekach.com.ua

© 1997-2020 S. Dorra

© 2020 IELLO. For Sale, IELLO, та їхні логотипи – торгові марки IELLO.
Усі права застережено.



СТЕЖТЕ ЗА НАМИ НА:

