

MONEY!

Jogadores: 3-5 · Idades: 10 e acima · Duração: 20-30 min.

Conteúdo

Um baralho de 74 cartas composto por:

- 63 notas bancárias divididas em 7 moedas com 9 cartões em cada (3 cartas com valor de 20, 3 cartas com valor de 30 e 1 carta cada com valor de 40, 50 e 60)
- 6 cartas "moedas" chinesas com valor de 10
- 5 cartas rosa de "blefe"
- 5 cartas de regras monetárias

Preparação do jogo

Se estiver jogando com 4 pessoas, remova todas as cartas de uma moeda e volte para a caixa.

Se estiver jogando com 3 pessoas, remova todas as cartas de duas moedas e retornar à caixa.

Cada jogador pega uma carta de blefe, a restantes coloque de volta na caixa. Embaralhe as notas bancárias e os cartões de moeda e distribua 6 para cada jogador, virados para baixo.

Combine estas 6 cartas com a carta de blefe para formar a mão inicial de 7 cartas do jogador.

Coloque as cartas restantes viradas para baixo no meio da mesa como uma pilha de compras. Compre 4 cartas da pilha e coloque-os virados para cima em uma linha horizontal à direita. Compre mais 4 cartas e coloque-as viradas para cima em uma linha horizontal à esquerda da pilha de compra.

Escolha um jogador

Visão geral do jogo

Os jogadores estão entrando no volátil mercado cambial.

Deles a mão inicial representa uma pequena propriedade que constrói através de negociações sucessivas em uma carteira de moedas de valor mais alto.

Em cada rodada, os jogadores fazem lances para trocar uma parte de suas participações por novas participações oferecidas em mercado ou por outros players.

Os jogadores usam lances e negociações para aumentar o valor de suas mãos com base no sistema de pontuação descrito abaixo

As cartas à direita e à esquerda da pilha de compra são novas notas e moedas oferecidas no mercado.

Depois considerando a oferta, cada jogador escolherá um número de cartas de sua mão que constituirão sua oferta para a troca seguinte.

Tais propostas podem conter como muitos ou poucos cartões conforme desejados.

Uma oferta consiste numa combinação de notas bancárias de diferentes moedas e moedas, bem como cartas de blefe.

(As cartas de bluff não têm valor, mas permitem aos jogadores disfarçar sua oferta de outros jogadores.)

Uma oferta pode incluir qualquer uma ou todas as cartas da mão de um jogador.

Os lances são revelados simultaneamente quando todos os jogadores indicarem que estão prontos.

Jogadores que incluíram cartas de blefe em seu lance retornam coloque-os em suas mãos neste momento.



Todos os outros cartões de lance permaneçam virado para cima na mesa.
Se um jogador optar por licitar apenas sua carta de blefe, ele optou por não participar nesta rodada e não poderá trocar cartas.

Valor das moedas/pontuação

O valor do lance de um jogador é o total dos valores impresso nas diversas notas e moedas que compõem seu lance.

O jogador com o lance mais alto começa a rodada.

Exemplo: Se um jogador apostar um euro no valor de 30, dois libras cada uma valendo 20 e uma moeda valendo 10, o valor de seu lance é 80.

Ao construir uma proposta, tenha em mente o seguinte princípio de pontuação:

1. Se, no final do jogo, o valor acumulado de uma moeda nas posses de um jogador for 200 ou mais, o jogador recebe o valor total desta moeda.
2. Se, no final do jogo, o valor acumulado de nova moeda nas posses de um jogador for inferior a 200, 100 pontos serão subtraídos da pontuação total.

Se o valor resultante for menor que 0, o jogador pontua 0 e não é um valor negativo.

3. As moedas mantêm sempre o seu valor. Cada moeda conta 10 pontos.

4. Se um jogador tiver um "trio", ou seja, todas as três notas do mesmo banco com um valor de 20, ou com valor de 30, esse jogador recebe um bônus de 100 pontos.

Se dois ou mais jogadores apostarem o mesmo valor, o empate será quebrado ao dar privilégio de primeira troca ao jogador com a nota ou moeda com o número de série mais baixo em sua oferta. Os números de série variam de FRED 001 a FRED 069.

Jogando o jogo

Começando pelo jogador com o lance mais alto e continuando através de propostas sucessivamente mais baixas (sujeito a #2 abaixo), os jogadores, por sua vez, podem escolher uma das seguintes três ações:

1. Troque seus cartões de lance por um dos grupos exibidos.

O jogador pega todas as cartas da direita ou esquerdo e os coloca em sua mão.

Ele então substitui essas cartas por todas as cartas do seu lance (o número de cartões de lance não precisa corresponder ao número no grupo de exibição).

Estes cartões ficam assim disponíveis para o próximo jogador receber em troca de sua oferta.

2. Troque suas cartas de lance pela oferta de outro jogador.

jogador pode pegar todas as cartas do lance de outro jogador e coloque-os em sua mão.

Ele então coloca seus cartões de lance na frente do outro jogador.

Esse jogador joga o próximo turno já que ele agora tem o lance mais alto na mesa.

3. Sem troca. O jogador leva seu lance de volta para sua mão não fazendo troca.

Quando um jogador completa a sua troca (ou aceita a sua oferta, sem fazer nenhuma troca), o jogador com o próximo maior lance (agora o mais alto da mesa) é a sua vez.

O jogo continua até que todos os jogadores que apostaram tenham jogado.

Quando todos os jogadores que licitaram tiverem completado as suas trocas, o apontador tira cartas do sorteio pilha para reabastecer primeiro o grupo direito e depois o esquerdo agrupar em quatro cartas.

Se um grupo já tiver quatro (ou mais) cartões, não é reabastecido.

Uma nova rodada começa agora.

Fim do jogo

O jogo termina quando a pilha de compras se esgota.

Na rodada final, é provável que não haja cartas suficientes na pilha de compra para distribuir 4 novas cartas à direita e grupos de esquerda. Simplesmente distribua quantas cartas forem restantes (grupo direito primeiro) e jogar a rodada final com apenas esses cartões.

Quando a rodada final for concluída, as pontuações dos jogadores estão determinadas.

Para calcular as pontuações dos jogadores (consulte Valores de Moedas/Pontuação):

1. Classifique os cartões de acordo com as moedas
2. Some os valores de cada moeda
3. extraia 100 pontos de cada moeda com menos de 200 pontos
4. Adicione 100 pontos para cada trio

Exemplo: Um jogador termina o jogo com: 20 euros, 20, 20, ienes 20, 30, 30, 30, dólar 20, 30, 30, 40, 50, 60 e 1 moeda.

Assim, a participação total da h1S está avaliada em 60 euros, 110 iene, 230 dólares e 10 em moedas. Dado que tanto o euro como o iene forem inferiores a 200, 100 pontos serão subtraídos de cada um, restando 0 para o euro e 10 para o iene.

Ele recebe o valor total pelos 230 dólares e pela moeda de 10 ponto.

O jogador também marca um bônus triplo de 100 pontos para seus 3 euros 20 e seus 3 ienes, 30 anos.

Assim, seu total a pontuação é de 450 pontos (10+230+10+100+ 100=450).

Nota: Se um jogador possuir todas as 9 notas de um determinado

moeda, ele recebe 500 pontos: o valor real de 300 mais um bônus de 200 (para os bônus triplos para os 20 e os 30 anos). O jogador com a pontuação mais alta após a rodada final é o vencedor.

Assim que o jogo estiver concluído e todos os jogadores entenderem as regras, muitos jogadores descobrem que querem jogar três vezes com a maior pontuação acumulada ao final do terceiro jogo indicando o vencedor.

Separe suas notas por moedas

Moedas mostradas: 30, 60, 20, 10

Notas ≥ 200 Notas maior ou igual a 200

Ex: 60 + 50 + 40 + 30 + 30 = 210 PONTOS

Notas < 200 Total - 100 = Seus Pontos

Ex: 30 + 30 + 30 + 20 = 110 - 100 = 10

Notas de moedas 10 pontos cada

10 = 10 Pontos

Cada grupo de 3 100 pontos

Ex: (20,30) X 3
Conjunto de 3 notas
30 30 30 = 100 Pontos