

# HOUSE FLIPPERS

Andrew Cedotal  
& Jonathan Bittner  
Alexandre Bonvalot



2-4



10'



7+



*Eigentlich ist es ganz einfach: Ihr kauft und renoviert Immobilien, um sie dann wieder zu verkaufen. Doch aufgepasst, der Markt ist hart umkämpft und nur Instinkt und schnelles Handeln verschaffen euch einen Vorteil. Ihr finanziert eure Käufe durch Mieteinnahmen und vielleicht könnt ihr schon bald den harten Job hinter euch lassen und euren Ruhestand unter Palmen genießen. House Flippers – ein ganzes Leben voll harter Arbeit in nur ein paar Minuten.*

## INHALT

-  1 Spielbrett
-  283 Karten:
  -  231 Baukarten (84 Land-Karten, darunter 4 Innenaussteller-Karten; 147 Stadt-Karten, darunter 4 Innenaussteller-Karten und 8 Mietkarten)
  -  52 Ruhestand-Karten (13 Sonnenliege-Karten, 13 Hängematten-Karten, 13 Luftmatratze-Karten, 13 Yacht-Karten)
-  110 Geldmarker (35 grau, 35 braun, 20 rot, 20 gelb), in diesen Regeln einfach „Marker“ (die Anzahl ist auf die vorhandene Menge begrenzt)
-  12 Miet-Sanduhren (4 grau, 4 braun, 2 rot, 2 gelb), in diesen Regeln einfach „Sanduhren“
-  1 Anleitung



Land



Stadt



Ruhestand



## SPIELAUFBAU

Legt das Spielbrett in die Mitte des Tisches **1**.

Mischt die 3 Kartenstapel getrennt voneinander: Land, Stadt und Ruhestand. Unterteilt jeden der Stapel in drei etwa gleich große Stapel. Legt die drei Land-Stapel **2** **offen** auf die drei Land-Felder auf dem Brett. Tut dasselbe mit den Stadt-Stapeln **3** und den Ruhestand-Stapeln **4**.

Jeder Spieler nimmt eine graue Sanduhr **5**.

Die übrigen Sanduhren und Marker aus dem allgemeinen Vorrat werden ungefähr gleich aufgeteilt und auf beiden Seiten des Spielbretts platziert, sodass jeder sie erreichen kann.



## ÜBERSICHT UND SPIELZIEL

Jede Sanduhr steht für eine Immobilie, die regelmäßig Einnahmen bringt. Diese könnt ihr in heruntergekommene Objekte investieren, um sie zu renovieren und mit Profit zu verkaufen, den ihr dann wieder investieren könnt ... Euer Ziel: Nach so harter Arbeit den wohlverdienten Ruhestand unter Palmen antreten.

## SPIELBLAUF

Alle zählen gleichzeitig herunter von „3, 2, 1 ...“ und rufen dann „UMDREHEN!“. Bei diesem Signal drehen alle ihre graue Sanduhr um und das Spiel beginnt.

In House Flippers **gibt es keine Runden**: Alle spielen **gleichzeitig** und so schnell wie möglich.

### HINWEIS ZUR UNGENAUIGKEIT DER SANDUHREN

Es ist quasi unmöglich, dass alle Sanduhren die gleiche Ablaufdauer haben, auch wenn sie völlig identisch aussehen. Die Regeln von House Flippers berücksichtigen das: Zu Beginn des Spiels kann es sein, dass ein Spieler eine Karte vor den anderen Spielern beanspruchen kann ... doch wer das ist, wisst ihr erst, wenn es passiert.



WICHTIG



Marker, die auf Karten abgedruckt sind, und die Holzmarker haben den gleichen Wert! Ihr könnt Marker auf Karten, Holzmarker oder beides benutzen, um etwas zu zahlen. Wenn ihr mit Karten zu viele Marker bezahlt, könnt ihr euch das „Wechselgeld“ durch Holzmarker aus dem allgemeinen Vorrat zurückholen. Zahlt ihr mit einer Karte, legt ihr sie seitlich des Spielbretts auf einen Ablagestapel.

## MIETE EINNEHMEN

*Eure Immobilien (Sanduhren) bringen euch Einnahmen ... Ihr müsst aber daran denken, euch die Miete zu holen!*

Ist eine eurer Sanduhren abgelaufen, könnt ihr euch als Miete einen Marker in der Farbe der entsprechenden Sanduhr aus dem allgemeinen Vorrat holen . Dann dreht ihr die Sanduhr wieder um und startet so eine neue Mietperiode, die euch am Ende wieder einen Marker einbringen wird.

Ihr könnt eine Uhr jederzeit umdrehen, wenn ihr das nach dem Nehmen des Markers vergessen habt.

## IMMOBILIE AN DIE BANK VERKAUFEN

*Dies ist zwar nicht der lukrativste Weg, um an Geld zu kommen, ihr solltet ihn aber immer in Betracht ziehen!*

Tauscht 4 Marker der **gleichen Farbe** gegen 1 Marker eurer Wahl aus dem allgemeinen Vorrat (ein Hinweis zu dieser Aktion ist an 2 Stellen auf dem Spielbrett aufgedruckt).





## EINE KARTE VOM SPIELBRETT ERWERBEN

### Eine Immobilie kaufen

*Um den Ruhestand unter Palmen antreten zu können, müsst ihr die Ärmel hochkrepeln und hart arbeiten! Manche Objekte sollte man besser renovieren und verkaufen, andere vielleicht eher vermieten.*

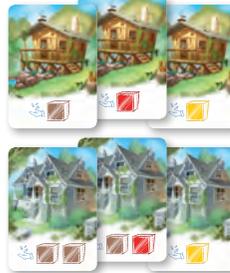
Bei jedem Feld auf dem Spielbrett ist unterhalb des jeweiligen Kartenstapels ein Kaufpreis  in Markern angegeben.



### Ein heruntergekommenes Objekt renovieren Nur bei Karten mit abgebildeten Markern

So kauft ihr ein Objekt (Hütte oder Haus):

-  Berührt mit dem Zeigefinger einer Hand die oberste Karte eines Stapels.
-  Zahlt mit der anderen Hand die Marker-Kosten der Karte in den allgemeinen Vorrat.
-  Nehmt dann die Karte und legt sie offen vor euch in eure Sammlung.



Das Gebäude gilt **sofort** als renoviert.

Ihr könnt diese Karte später abwerfen (das renovierte Gebäude verkaufen), um einen neuen Kauf zu finanzieren. Denkt daran, dass Marker auf Karten den gleichen Wert haben wie Holzmarker!

### Eine Immobilie vermieten Nur bei Karten mit abgebildeter Sanduhr

So kauft ihr ein neues Mietobjekt:

-  Berührt mit dem Zeigefinger einer Hand die oberste Karte eines Stapels.
-  Zahlt mit der anderen Hand die Marker-Kosten der Karte in den allgemeinen Vorrat.
-  Nehmt dann die Karte und **werft sie ab**.
-  Nehmt die abgebildete Sanduhr aus dem allgemeinen Vorrat und stellt sie in eure Sammlung. Dreht sie um, damit der Sand rieseln kann.



Ab sofort erhaltet ihr durch diese neue Sanduhr zusätzliche Mieteinnahmen.

### Einen Innenausstatter einstellen

*Um den Wert eines Objekts zu steigern, sollte man sich an einen Profi wenden ... und richtig Miete kassieren.*

Unter den Baukarten befinden sich Innenausstatter-Karten. Ihr könnt sie so erwerben wie die anderen Karten.



Jede Sanduhr, die auf eine solche Karte gestellt wird, hat den **doppelten** Wert: Wenn der Sand abgelaufen ist, nehmt ihr 2 Marker der entsprechenden Farbe aus dem allgemeinen Vorrat statt 1.

Erwerbt ihr eine Innenausstatter-Karte, legt ihr sie offen in eure Sammlung. Solange keine Sanduhr darauf steht, habt ihr zwei Möglichkeiten:

-  Ihr könnt jederzeit eine Sanduhr aus eurer Sammlung darauf bewegen.
-  Ihr könnt eine neu erworbene Sanduhr darauf platzieren.

Sobald eine Sanduhr auf einer Innenausstatter-Karte steht, könnt ihr sie nicht durch eine andere Sanduhr ersetzen. Jede Sanduhr kann nur einer einzigen Innenausstatter-Karte zugewiesen werden.

### Auf den wohlverdienten Ruhestand vorbereiten

*Das Leben besteht nicht nur aus Schinderei! Genießt die Früchte eurer Arbeit und lasst euch die Sonne auf den Bauch scheinen!*

Die oberste Kartenreihe auf dem Spielbrett enthält nur Ruhestand-Karten.



Jedes Mal, wenn ihr eine davon kriegen könnt, seid ihr dem Sieg einen Schritt näher. Lasst eure Ruhestand-Karten immer offen in eurer Sammlung ausliegen, damit ihr sie jederzeit schnell zählen könnt.

### HINWEIS

-  Wollen mehrere Spieler gleichzeitig dieselbe Karte kaufen, erhält sie der Spieler, der sie zuerst berührt hat.
-  Achtet darauf, eure Aktionen und Käufe richtig auszuführen. Im Eifer des Gefechts kann es leicht zu Fehlern kommen!

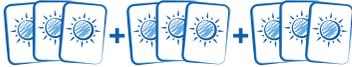


## SIEG

Sobald ein Spieler von euch eines der unten angegebenen Ruhestandsziele erfüllt hat, ruft der- oder diejenige: „*ICH HABE EUCH ALLE BESIEGT! DAS SÜSSE LEBEN WARTET!*“ Bravo!

Der Sieger steht fest.

 3 verschiedene Drillinge (je 3 identische Ruhestand-Karten)



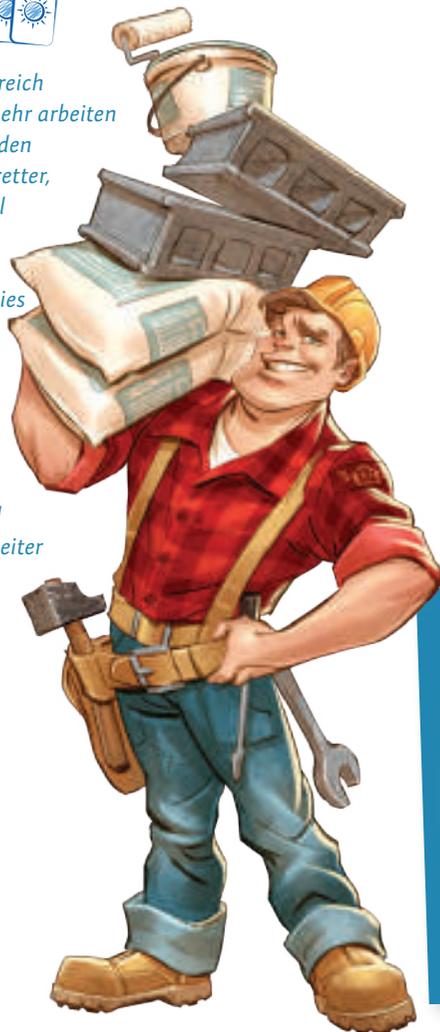
 4 verschiedene Paare (je 2 identische Ruhestand-Karten)



 1 Sechsling (insgesamt 6 identische Ruhestand-Karten)



*Der Sieger ist nun reich genug, um nicht mehr arbeiten zu müssen – ab in den Ruhestand! Zeit, Bretter, Nägel, Säge und all das andere Zeug beiseitezulegen und ins Inselparadies zu reisen, um am Strand Cocktails zu schlürfen und unter Palmen dem sanften Wellengang zu lauschen, während die anderen sich weiter plagen. **Ist das Leben nicht traumhaft?***



# SIT DOWN!

AUTOREN

Andrew CEDOTAL  
Jonathan BITTNER

ILLUSTRATION

Alexandre BONVALOT

GRAFIKDESIGN

Marie OOMS  
yellow.brussels

PROJEKTMANAGEMENT

Didier DELHEZ

DEUTSCHE ÜBERSETZUNG

Frank THURO

Sit Down! rue Sanson 4, 5310 Longchamps, Belgien  
Telefon +32 468 37 51 31

[info@sitdown-games.com](mailto:info@sitdown-games.com)

[www.sitdown-games.com](http://www.sitdown-games.com)

Ein Spiel von Sit Down!, publiziert von Megalopole. © Megalopole 2019. Alle Rechte vorbehalten. • Dieses Spiel kann nur zur privaten Freizeitgestaltung genutzt werden. • **ACHTUNG!** Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Dieses Spiel enthält Kleinteile, welche inhaliert oder verschluckt werden könnten. Bitte diese Information aufheben. • Der Inhalt kann von den Darstellungen auf der Packung abweichen. • Ohne schriftliche Genehmigung durch Megalopole ist jegliche Reproduktion dieses Spiels (in Teilen oder komplett) verboten.