HIGH SOCIETY

UN JUEGO DE REINER KNIZIA

Ilustrado por MEDUSA DOLLMAKER

Formas parte de la élite cultural, los *bon vivants* por excelencia, los verdaderos iconos de la época. La competencia entre la alta alcurnia y los nuevos ricos es feroz para afianzar su estatus y obtener un mayor prestigio a los ojos de sus compañeros. Luce espléndidas joyas y la más alta costura, disfruta de la buena cocina y el delicioso champán, derrocha tu dinero en casinos y carreras. Presume de elegancia y de excelentes gustos, ¡pero no te quedes sin blanca o te expulsarán por ser un impostor!

La moda es voluble, pero el estilo perdura para siempre. Muéstrales lo que realmente significa ser miembro de la *Alta Sociedad*.

Componentes

16 cartas de estatus

10 Cartas de Lujo

Las cartas de lujo, numeradas del 1 al 10, incrementan tu estatus.

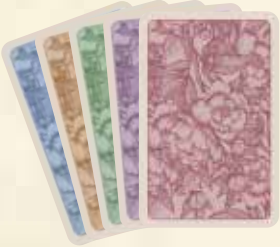
3 Cartas de Prestigio

Las cartas de prestigio multiplican tu estatus y sirven como cuenta atrás para el final de partida.

3 Cartas de Deshonra

Las cartas de deshonra reducen tu estatus de diferentes maneras.

5 sets de 11 cartas de dinero



Preparación

Entrega a cada jugador un set de once cartas de dinero del mismo color, el cual mantendrá en secreto en su mano. Baraja las cartas de estatus y colócalas en el centro de la mesa, formando un mazo bocabajo. El jugador que haya barajado el mazo será el jugador inicial.

Cómo Jugar

Los jugadores son miembros de la alta sociedad que intentan vivir de la manera más lujosa y frívola posible, superándose entre sí para demostrar que están disfrutando de su vida al máximo. Al final de la partida, el jugador (o jugadores) más pobre será expulsado del grupo.

El jugador no expulsado que haya logrado ser el más chic, al conseguir las cartas de estatus de mayor valor, será la envidia de todos y ganará la partida.

Rondas de Subasta

Al comienzo de cada ronda, el jugador inicial revela la carta superior del mazo de estatus. Esta será la carta que obtendrá el mejor postor. A continuación, el jugador inicial elige entre pujar o pasar.

Pujar

Para pujar, debes jugar una o más cartas de dinero boca arriba frente a ti, y anunciar el valor total de tus cartas jugadas. **Si ya has pujado en esta ronda, solo puedes incrementar tu puja añadiendo nuevas cartas a las que ya están en la mesa** (no puedes devolver a tu mano las cartas que ya has jugado). Solo puedes pujar si el nuevo valor total de tus cartas es superior a la anterior puja realizada en esta ronda.

Pasar

Si no quieres pujar, puedes elegir pasar. Si ya has pujado en esta ronda, devuelve todas tus cartas de dinero jugadas a tu mano. Ya no podrás pujar más en esta ronda.

Una vez un jugador ha realizado una puja o ha pasado, el turno pasa al jugador de su izquierda. ¡El último postor que quede después de que los demás hayan pasado será el ganador de la subasta! Es posible que todos pasen sin realizar una puja, en cuyo caso el último jugador que quede obtiene la carta de forma gratuita. El ganador coloca la carta de estatus obtenida boca arriba frente a él. Se descartan bocabajo todas las cartas de dinero jugadas en la mesa. **El ganador de la subasta se convierte en el jugador inicial de la siguiente ronda,** y revela la siguiente carta de estatus del mazo.

¡Deshonra!

Si la carta de estatus revelada es una carta de deshonra, la subasta funcionará de manera diferente. Esta vez, la puja se realiza para evitar obtener la carta, y la ronda terminará tan pronto como un jugador pase. Ese jugador devuelve sus cartas de dinero a su mano, como de costumbre, pero debe obtener la carta de deshonra y colocarla frente a él. **Los demás jugadores deben descartar sus cartas de dinero jugadas en la mesa**, bocabajo. El jugador que ha pasado se convierte en el jugador inicial de la siguiente ronda.

Si un jugador obtiene la carta *Faux Pas*, debe descartar inmediatamente una de sus cartas de lujo (a su elección). Si no tiene ninguna carta de lujo, deberá descartar la próxima carta de lujo que obtenga. Una vez descarte una carta de lujo, descartará también la carta *Faux Pas*. Recuerda que solo las cartas con un valor entre 1 y 10 son cartas de lujo. Las cartas de estatus descartadas se devuelven a la caja.

La carta *Passé* reduce el estatus del jugador en 5.

La carta *Scandale* reduce el estatus del jugador a la mitad, al final de la partida.

Fin de Partida

Cuatro cartas del mazo de estatus tienen un fondo verde oscuro: las tres cartas de prestigio y la carta *Scandale*. En cuanto se revele la cuarta, la partida terminará de inmediato, sin pujar por la carta revelada.

¡Expulsado!

Todos los jugadores revelan las cartas de su mano y anuncian el valor total de sus cartas de dinero restantes. El jugador (o jugadores en caso de empate) con menos dinero restante es expulsado, ¡y no podrá ganar!

Puntuación

Cada carta de lujo otorga un estatus igual a su valor; cada carta de prestigio duplica el estatus del jugador que la haya obtenido; mientras que las cartas de deshonra reducen el estatus. El jugador con el estatus más alto, y que no haya sido expulsado, se convierte en el ganador de la partida.

Si hay un empate, gana el jugador con más dinero restante. Si el empate persiste, gana el jugador con la carta de lujo de mayor valor.

Aclaraciones

- Las cartas de estatus obtenidas por los jugadores se mantienen siempre boca arriba. Las cartas de dinero gastadas se mantienen siempre bocabajo.
- Si tienes dos cartas de prestigio, multiplica tu estatus por cuatro. Si consigues las tres, multiplica por ocho.

Ejemplo de Puntuación

Alicia tiene las siguientes cartas de estatus:

La jugadora primero suma sus cartas de lujo para obtener un total de 12. Luego, lo reduce en 5 por tener la carta *Passé*, hasta un total de 7. A continuación, duplica su estatus dos veces gracias a sus cartas de prestigio, ¡hasta un total de 28! Finalmente, la carta *Scandale* reduce su estatus a la mitad, por lo que Alicia obtiene un total de 14.

c / o Bloomsbury Publishing Inc.
1385 Broadway, 5th Floor, Nueva York, NY 10018

Osprey Publishing es parte de Bloomsbury Publishing Plc.

OSPREY y OSPREY GAMES son marcas comerciales de Osprey Publishing, una división de Bloomsbury Publishing Plc.

© Dr. Reiner Knizia, 2018. All rights reserved.

www.ospreygames.co.uk

© 2020 Ed. en Español SD Games
c/Montsià 9-11 Pl. Can Bernades - 08130 Sta. Perpètua de Mogoda - Barcelona, España

info@playsdgames.com - www.playsdgames.com

Traducción: Sergio Pérez Peiró
Diseño gráfico: Vitamina Disseny
Editor: César Sánchez