



HIGH SOCIETY

CREADO POR REIMER KNIZIA

Ilustrado por MEDUSA DOLLMAKER

Sois la élite cultural, la quitaesencia de los bon vivants, los verdaderos iconos de la época. La competición es fiera entre los de alta alcurnia y los nuevos ricos para afirmar su estatus y ganar prestigio a los ojos de sus iguales. Adornaos con espléndidas joyas y alta costura, disfrutad de la alta cocina y del efervescente champán, derrochad el dinero en los casinos y en las carreras. Muestra tu exquisito paladar y tus excelentes gustos, ¡pero no te dejes atrapar sin un céntimo ni te echéis a un lado como un impostor!

La moda es caprichosa pero el estilo es para siempre. Muéstrales lo que realmente significa ser un miembro de la Alta Sociedad.

Componentes

16 CARTAS DE STATUS

10 cartas de lujo



Las cartas de lujo están numeradas del 1 al 10 e incrementan tu status.

3 cartas de prestigio



Las cartas de prestigio multiplican tu estatus al final del juego.

3 cartas de desgracia



Las cartas de desgracia reducen estatus de varias maneras

5 SETS DE 11 CARTAS DE MONEDAS



Setup

Dale a cada jugador un juego de once cartas de dinero del mismo color para que guarde el secreto en su mano. Baraja las cartas de status y coloquelas como un mazo boca abajo en el centro de la mesa. El jugador que haya barajado sera el jugador inicial.

Secuencia de turno

Los jugadores son personas de la sociedad que tratan de vivir tan espléndida y frívolamente como sea posible, superándose unos a otros para demostrar que están viviendo la vida a tope. Al final del juego, el jugador (o jugadores) mas pobre/s será expulsado/s del grupo. El siguiente jugador que se las arregló para convertirse en el personaje más a la moda mediante la colección de cartas de status de mayor valor, se ganará la envidia de todos y ganará la partida.



Ronda de subasta

Al comienzo de cada ronda, volteas la carta superior de la baraja de status boca arriba - esta carta irá ahora al mejor postor. El jugador que comienza debe apostar o pasar.

Oferta

Para apostar, debes colocar una o mas cartas de dinero boca arriba delante de ti y anunciar el total de todas tus cartas de dinero boca arriba. Si ya has apostado en esta ronda, solo puedes aumentar tu apuesta sumando nuevas cartas a las que ya estaban sobre la mesa - no puedes coger las cartas que ya has jugado. Sólo puedes apostar si tu nuevo total es superior a la apuesta anterior de esta ronda.

Pasar

Si no quieres apostar, puedes pasar en su lugar. Si ya habías apostado esta ronda, devuelve todas tus cartas de dinero boca arriba a tu mano. No puedes apostar durante esta ronda.

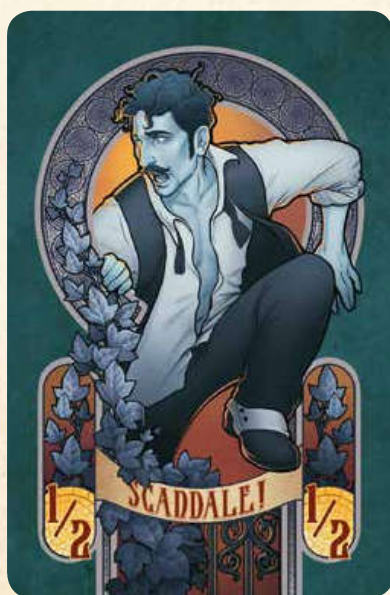
Cuando un jugador ha pujado o ha pasado, el turno pasa al jugador de su izquierda. El ultimo jugador que quede después de que todos los demás hayan pasado gana la subasta! Es posible (pero raro) que todos pasen sin hacer una oferta, en cuyo caso el último jugador restante obtiene la carta gratis. Coloca la carta de status en disputa boca arriba frente al ganador. Descarta todas las cartas de dinero de la mesa boca abajo. El ganador de la subasta se convierte en el jugador inicial de la nueva ronda, y revela la siguiente carta de status del mazo.

Desgracia!

Si la carta de status revelada es una carta de desgracia, la subasta funciona de manera ligeramente diferente. Esta vez estás pujando para evitar llevarte la carta, y la ronda terminará tan pronto como un jugador pase. Ese jugador recoge sus cartas de dinero como de costumbre, pero debe tomar la carta de la desgracia y colocarla delante de él. Todos los demas jugadores deben descartar sus cartas de dinero en la mesa boca abajo. El jugador que pasa comienza la siguiente ronda.



Si un jugador saca la carta *Faux Pas*, debe descartar inmediatamente una de las cartas de lujo que tiene delante (a su criterio). Si actualmente no tienen ninguna carta de lujo delante de ellos, deben descartar la siguiente carta de lujo que reciban. Una vez que una carta de lujo ha sido descartada, descarta la carta *Faux Pas*. Ten en cuenta que solo las cartas con un valor entre 1 y 10 son cartas de status. Las cartas de status descartadas son devueltas a la caja.



La carta *Passé* reduce el status de un jugador en 5.

La carta *Scandale* reduce a la mitad el estatus del jugador al final del juego.

final

Cuatro cartas en la baraja de status tienen un fondo verde oscuro - las tres cartas de prestigio, y la carta de *Scandale*. Tan pronto como la cuarta es revelada, el juego termina inmediatamente, sin hacer una oferta por la carta revelada.

Expulsado!

Todos los jugadores revelan sus manos y anuncian el total de sus cartas de dinero restantes. El jugador o jugadores con menos dinero restante son expulsados, y no pueden ganar!

Puntuacion

Cada tarjeta de lujo otorga un status igual a su valor. Cada carta de prestigio duplica el estatus del jugador propietario, mientras que las cartas de desgracia disminuyen el estatus. El jugador con el estatus mas alto que no ha sido expulsado gana.

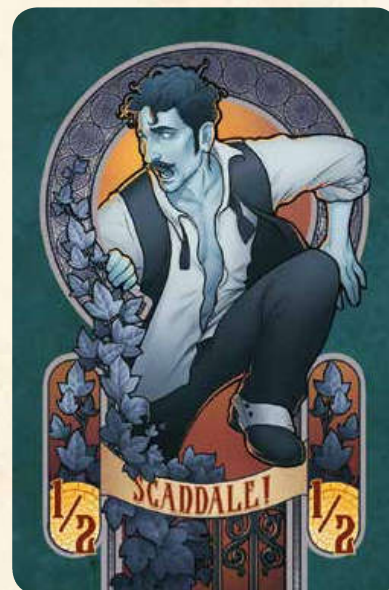
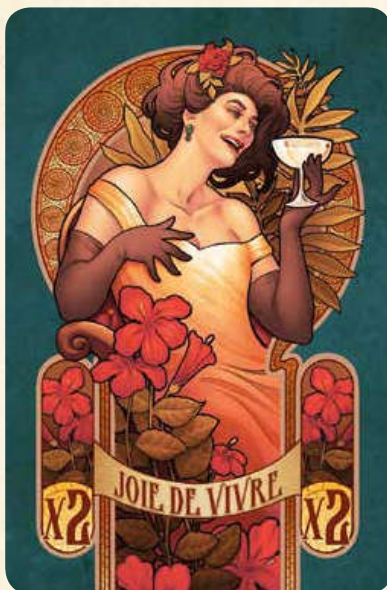
Si hay un empate, el jugador con mas dinero gana. Si aun hay un empate, el jugador con la carta de lujo mas valiosa gana.

Aclaraciones

- Las cartas de status que un jugador ha acumulado siempre están visibles cara arriba delante de el. Las cartas de dinero que han gastado siempre están ocultas boca abajo.
- Si tienes dos tarjetas de prestigio, multiplica tu status por cuatro. Si tienes las tres, multiplica tu estatus por ocho.

Muestra de puntuacion

Raúl tiene las siguientes cartas de status delante de él:



Primero suma sus cartas de lujo para un total de 12. Luego tiene que perder 5 debido a *Passé*, para un total de 7. Raúl entonces logra doblar su estatus dos veces debido a sus cartas de prestigio, para un total de 28! Finalmente, la carta de *Scandale* card reduce a la mitad su estatus, dejando a Raul con un total de 14.

First published in Great Britain in 2018 by Osprey Games,
an imprint of Osprey Publishing Ltd
c/o Bloomsbury Publishing Plc
PO Box 883, Oxford, OX1 9PL, UK

Or

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

Osprey Publishing, part of Bloomsbury Publishing Plc

OSPREY and OSPREY GAMES are trademarks of Osprey Publishing,
a division of Bloomsbury Publishing Plc.

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

This edition © 2018 Osprey Publishing Ltd. All rights reserved.

www.ospreygames.co.uk

For more information or replacement parts, email:

info@ospreygames.co.uk

18 19 20 21 22 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

Osprey Publishing supports the Woodland Trust, the UK's leading
woodland conservation charity. Between 2014 and 2018 our donations
are being spent on their Centenary Woods project in the UK.

 **OSPREY
GAMES**