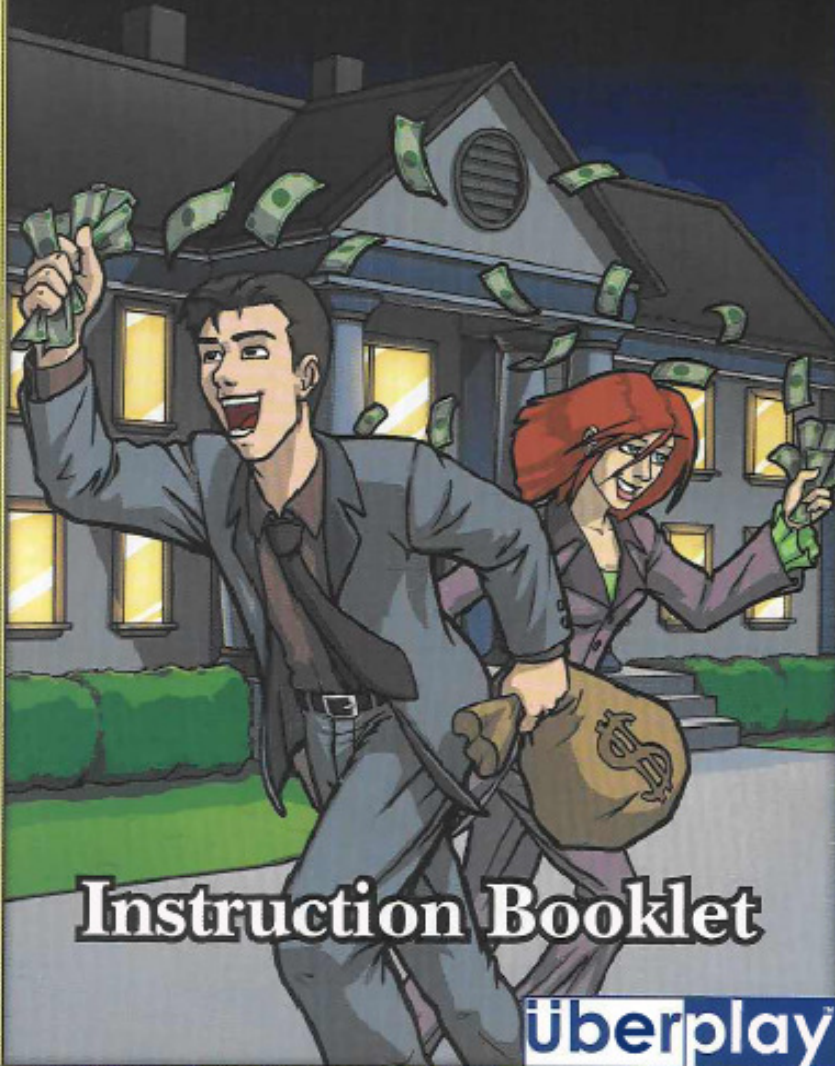


Reiner Knizia's

High Society!



Instruction Booklet

überplay

Reiner Knizia's
High Society!

Vertaling spelregels High Society - Reiner Knizia

Inhoud

55 geldkaarten

van verschillende warden en in vijf verschillende kleuren (11 kaarten per kleur)



10 luxe eigendomskaarten

genummerd van 1 tot 10 (1=1punt; 4=4punten, enz.)



3 onderscheidingskaarten (met rode rand)



3 ongelukskaarten

belastingontduiking (met rode rand)

gokschulden (met gele rand)

dief (met blauwe rand)



Overzicht

Gefeliciteerd! Je hebt je eerste bedrijf maanden voor de grote crash verkocht. Wie had gedacht dat het verkopen van gevriesdroogde aardbeien via het internet miljoenen en miljoenen dollars waard zouden zijn?

Na het verwerven van je nieuwe rijkdom, word je nu geconfronteerd met de benijdenswaardige uitdaging om de rijkste en de meest geadoreerde tycoon van allemaal te worden.

In dit tijdperk van herenhuizen, technologie en extravagante luxe, zijn er zoveel mogelijkheden waaraan je je geld kan uitgeven. Maar als je je rijkdom slim beheert, zal je de ultieme winnaar van High Society worden.

Algemeen spelverloop

De spelers bieden op drie types van kaarten: luxe-eigendomskaarten, onderscheidingskaarten en ongelukskaarten.

- Luxe-eigendomskaarten zijn High Society statuspunten waard en worden op het einde van het spel samengeteld om de score van een speler te bepalen.



- Onderscheidingskaarten verdubbelen je High Society statuspunten



- Ongelukkaarten hebben een negatieve invloed op je High Society statuspunten.



De spelers bieden met hun geldkaarten om luxe-eigendomskaarten en onderscheidingskaarten te kopen en ongelukskaarten te vermijden.

Doel van het spel

Je wint het spel door de meeste High Society statuspunten en meer geld te hebben dan ten minste één andere speler.

Geldkaarten

Geldkaarten vertegenwoordigen je koopkracht. Hou deze in je hand en zorg ervoor dat de andere spelers niet kunnen zien hoeveel geld je hebt.

Je kracht van het bieden, wordt bepaald door de manier waarop je je geld beheert.



Luxe-eigendomskaarten

Luxe-eigendomskaarten zijn de dingen van je dromen: auto's, juwelen, basketbalploegen, jacht, privé jet, herenhuizen en veel veel meer! Elke luxe-eigendomskaart wordt geassocieerd met High Society statuspunten. Gebruik je geldkaarten om op deze kaarten te bieden.



Onderscheidingskaarten en ongelukskaarten

Door je nieuwgevonden rijkdom ontstaan er nieuwe mogelijkheden en uitdagingen.

Onderscheidingskaarten en ongelukskaarten hebben invloed op je eindscore door uw totaal aan High Society statuspunten positief of negatief te wijzigen.

Er zijn drie positieve onderscheidingskaarten en drie negatieve ongelukskaarten.

⇒ 3 Onderscheidingskaarten (2x) - rode rand: verdubbelen je High Society statuspunten.



⇒ 3 Ongelukskaarten:

- 1) Belastingontduiking (1/2): halveert de totale waarde van je High Society statuspunten.



- 2) Gokschulden (-5): vermindert de totale waarde van je High Society statuspunten met vijf punten.



- 3) Dief (doorstreept vierkant): Wanneer je deze kaart bezit, moet je één luxe-eigendomskaart van je keuze onmiddellijk afstaan. Als de dief je eerste kaart is en je hebt op dat moment nog geen luxe-eigendomskaarten, dan moet je de eerste luxe-eigendomskaart die je koopt, afstaan. Zowel de Dief, als de gestolen luxe-eigendomskaart moeten uit het spel verwijderd worden.



Voorbereiding

In het begin van het spel, krijgt elke speler alle 11 geldkaarten van één kleur op de hand. Meng en schud de 16 luxe-eigendoms-, de onderscheidings- en de ongelukskaarten onder elkaar en leg ze als 1 gedekte trekstapel op tafel. Kies een startspeler.

De startspeler draait de bovenste kaart van de trekstapel om biedt als eerste op deze kaart.

Bieden

Een speler biedt op een luxe-eigendoms-, een ongeluks- of een onderscheidingskaart.

⇒ Hoe bieden op een luxe-eigendoms- of een onderscheidingskaart

- 1) De startspeler mag 1 of meerdere geldkaarten uitspelen om te bieden. Hij legt de geldkaarten zichtbaar voor zich neer en deelt de totale waarde mee.
- 2) De andere spelers moeten in wijzerszin hoger bieden of passen.
- 3) Spelers die niet gepast hebben, mogen hun bestaand bod verhogen door extra geldkaarten aan hun bod toe te voegen, of ze mogen passen. Als een speler kiest om te passen, dan neemt hij de geldkaarten die hij voor zich heeft gelegd, terug op de hand.

Opmerking: Als een speler zijn bod heeft verhoogd, dan mag deze speler zijn geldkaarten, die voor hem liggen, NIET terug op de hand nemen. Hij mag enkel nieuwe kaarten uit zijn hand bijleggen om zijn bod te verhogen. Het omruilen van geldkaarten, die op tafel liggen en geldkaarten die op de hand zijn, mag NIET.

- 4) Men blijft bieden (in wijzerszin) totdat iedereen gepast heeft, behalve één speler.
- 5) **VOORBEELD:** Jan, Piet, Klaar bieden op de luxe-eigendomskaart 5 (jacht). Jan legt zijn 6 000 000 dollar geldkaart. Vervolgens verhoogt Piet het bod, door zijn 8 000 000 dollar geldkaart te leggen. Klaar legt haar 4 000 000 en haar 6 000 000 dollar geldkaart en verhoogt zo het bod naar 10 000 000 dollar. Jan wil het bod lichtjes verhogen, maar de kleinste geldkaart in zijn hand is een 8 000 000 dollar geldkaart. Hij wil het bod niet tot 14 000 000 dollar verhogen en past. Hij neemt zijn geldkaart (6 000 000 dollar) bijgevolg terug op de hand. Piet verhoogt het bod naar 14 000 000 dollar door zijn 6 000 000 dollar geldkaart uit te spelen. Klaar beslist om het bod niet meer te verhogen en past ook. Ze neemt haar twee geldkaarten (4000 000 en 6000 000 dollar) terug op de hand. Piet wint deze ronde. Zijn twee geldkaarten (8 000 000 en 6 000 000 dollar) legt hij weg en verdwijnen uit het spel. Hij neemt de luxe-eigendomskaart 5 (jacht).

Het einde van de ronde

Nadat alle spelers behalve één hebben gepast, neemt de overgebleven hoogste bieder de luxe-eigendomskaart en legt die open voor zich neer.

De speler betaalt voor de nieuwe luxe-eigendomskaart door zijn geboden geldkaarten op de geldaflegstapel te leggen. Deze geldkaarten verdwijnen voorgoed uit het spel.

Opmerking

Als alle spelers passen zonder een bod te doen, krijgt de laatste speler, die de mogelijkheid had om te bieden, deze gratis.

⇒ Hoe bieden op een ongelukskaart

Het bieden gebeurt zoals hierboven beschreven. De eerste speler, die past, krijgt de ongelukskaart. Hij legt de kaart open voor zich neer. Deze speler krijgt ook zijn geboden geldkaarten terug. Alle andere spelers leggen hun geboden geldkaarten op de geldaflegstapel.

Opmerking

Als een ongelukskaart wordt omgedraaid, bied je je geldkaarten om deze kaart niet te krijgen.

Nieuwe Ronde

De speler die de vorige kaart heeft bemachtigd, is de nieuwe startspeler. Hij draait de volgende kaart om en begint te bieden.

Einde van het spel

Er zijn vier kaarten met een rode rand (de drie onderscheidingskaarten en de belastingontduikingskaart). Het spel eindigt onmiddellijk als de vierde kaart met rode rand is omgedraaid.

Deze kaart en alle andere kaarten in de trekstapel tellen niet meer mee.

Puntentelling

Elke speler telt op het einde van het spel zijn geldkaarten. De speler met het minste geld verliest onmiddellijk en is uit het spel. Als er een gelijkspel is, dan verliezen alle betrokken spelers onmiddellijk.

De overgebleven spelers tellen hun High Society Statuspunten.

- Tel de waarde van al je luxe-eigendomskaarten op.
- De speler met de gokschild-kaart vermindert zijn totaal met vijf (als je minder dan vijf punten hebt, dan wordt je score nul.)
- Verdubbel vervolgens de waarde je High Society Statuspunten voor elke onderscheidingskaart.
- Ten slotte: halveer de waarde van je High Society Statuspunten als je de belastingontduikings - kaart in je bezit hebt.

De speler met de meeste High Society Statuspunten wint. Bij gelijkstand wint de speler met de hoogste luxe-eigendomskaart.

Voorbeeld puntentelling

Piet heeft volgende kaarten verzameld:

1) luxe-eigendomskaart Schone kunst (3 punten) en Kasteel (9 punten)



2) ongelukskaart gokschuld (- 5 punten)



3) 2 onderscheidingskaarten (2x , 2x)



4) ongelukskaart belastingontduiking (1/2)



Zijn puntentotaal is:

1) $3+9 = 12$

2) $12-5=7$

3) $7 \times 2 = 14 \rightarrow 14 \times 2 = 28$

4) $28/2 = \underline{14}$

-> zijn puntentotaal is 14

Variante:

Probeer het spel te spelen door de gekochte kaarten verdekt i.p.v. open voor je neer te leggen. Je mag op elk ogenblik naar je eigen kaarten kijken. Deze variante heet gesloten puntentelling en maakt het spel extra interessant.

Hints voor succes:

- verspil je geld niet, de armste speler verliest altijd.
- aarzel niet om te passen als het bod te hoog wordt. Heb geduld en wacht op je kans.
- let op de verdeling van je overblijvende geldkaarten want er wordt geen wisselgeld gegeven.
- probeer te onthouden welke geldkaarten je tegenspelers al hebben opgebruikt om je eigen sterkte te kunnen inschatten.
- vergeet niet dat je geldkaarten nodig hebt om je tegen de ongelukskaarten te verdedigen.
- kijk welke luxe-eigendomskaarten er reeds open liggen om zo te bepalen welke er nog in de trekstapel zitten.
- wees altijd voorbereid op een snel einde. Je weet immers nooit wanneer de vierde kaart met rode rand getrokken wordt.
- blijf kalm tot het einde van het spel.