

HIGH \$OCIETY

GELD ALLEIN MACHT NICHT GLÜCKLICH



Ravensburger

HIGH SOCIETY

Ein verblüffendes Kartenspiel für 3-5 Spieler

Ravensburger Spiele® Nr. 27 006-4
Autor: Reiner Knizia
Grafik: Ulf Marckwort/Ravensburger

DIESES SPIEL ENTHÄLT:

55 Geldkarten mit mehr oder mindergroßen Beträgen darauf.
Es gibt fünf Kartensätze in unterschiedlichen Farben mit jeweils 11 Geldkarten.



16 Besitzkarten mal mehr, mal weniger erstrebenswert.
Die 10 Statussymbol-Karten steigern das Ansehen seines Besitzers.



Die 3 positiven Besitzkarten zeigen Die Verleihung eines Adelstitels.
Ein Adelstitel steigert ebenfalls das Ansehen seines Besitzers.



Die 3 negativen Besitzkarten haben leider keine guten Folgen, und deshalb sollte man sie meiden

Skandal,

Spielschulden,

Diebstahl.



Bei „High Society“ geht es darum, sich möglichst viel Ansehen und Respekt bei seinen Mitspielern zu verschaffen. Dabei gilt es die Geldmittel geschickt einzusetzen. Geld bewirkt zwar viel, doch ist es nicht alles.

ZIEL DES SPIELES

Die Spieler setzen mit ihren Geldkarten Beträge ein, um positive Besitzkarten zu bekommen oder negative Besitzkarten abzuwehren. Solange ein Spieler in einer Spielrunde nicht gepaßt hat, kommt er immer wieder an die Reihe, um weitere Geldkarten auszuspielen. Einzige Bedingung dabei ist: der zuletzt von einem anderen Spieler genannte Betrag muß erhöht werden. Wer am Ende nicht der ärmste Spieler ist und das größte Ansehen aufweisen kann, der wird dieses Spiel gewinnen.

DIE GELDKARTEN

Auf den Karten stehen die 11 folgenden Werte 25.000, 20.000, 15.000, 12.000, 10.000, 8.000, 6.000, 4.000, 3.000, 2.000, 1.000.

Die Geldkarten werden dazu eingesetzt, um Besitzkarten zu bekommen oder abzulehnen.

DIE BEDEUTUNG DER BESITZKARTEN

Statussymbol-Karten

Auf sie kommt es eigentlich an. Die Karten zeigen einen Wert von 1 - 10, der Auskunft über das Ansehen seines Besitzers gibt. Je höher der Wert, desto besser. Da gibt es ein tolles Abendkleid, bezaubernden Schmuck, ein rassiges Rennpferd, ein begehrenswertes Kunstwerk, ein flottes Auto, eine traumhafte Motoryacht, ein Privatflugzeug, ein modernes Penthaus, ein märchenhaftes Schloß und eine idyllische Palmeninsel.

Verleihung eines Adelstitels

So ein Titel ist ein besonderes Bonbon und verdoppelt den Wert der Statussymbol-Karten.

Skandal

Eine äußerst unangenehme Sache, in so etwas verwickelt zu sein. Skandal bedeutet, daß der Wert der Statussymbol-Karten halbiert wird.

Spielschulden

Vermindern den Gesamtwert der Statussymbol-Karten um - 5.

Diebstahl

Wer die Diebstahl-Karte nimmt, muß eine Statussymbol-Karte abgeben und legt sie mit der Diebstahl-Karte beiseite. Sollte der Spieler noch keine Statussymbol-Karte besitzen, muß er gleich die erste Statussymbol-Karte abgeben, die er noch in diesem Spiel bekommt.



Sowohl die Diebstahl-Karte wie auch die Statussymbol-Karte kommen aus dem Spiel.

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält die 11 Geldkarten einer Farbe mit unterschiedlichen Beträgen, die er auf die Hand nimmt.

Die 16 Besitzkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel in der Mitte des Tisches plaziert. Zuletzt wird noch ein Startspieler bestimmt.

UND SCHON GEHT'S LOS

Der Startspieler deckt die oberste Besitzkarte auf und beginnt die erste von höchstens 15 Spielrunden. In jeder Spielrunde wird um eine aufgedeckte Besitzkarte gespielt. Beginnend beim Startspieler müssen die Spieler in einer Spielrunde nacheinander im Uhrzeigersinn eine der beiden folgenden Aktionen ausführen.

1. Geldkarten spielen

Ein Spieler kann eine oder mehrere Geldkarten aus seiner Hand offen vor sich auf den Tisch legen. Den Gesamtbetrag aller seiner offenliegenden Geldkarten sagt der Spieler nach dem Legen laut an.

Solange die Spieler ihre Geldbeträge erhöhen, läuft das Spiel weiter reihum und jeder kommt mehrmals an die Reihe. Immer wenn ein Spieler an die Reihe kommt, kann er weitere Geldkarten auslegen. Der Gesamtbetrag muß dabei jeweils höher sein als der zuletzt angesagte. Ein Spieler, der seinen Betrag erhöht, darf keine seiner bereits gelegten Geldkarten wieder vom Tisch auf die Hand nehmen und wechseln.

Will oder kann ein Spieler keine Geldkarte spielen, kann er passen.

2. Keine Geldkarte spielen und somit passen

Ein Spieler, der an der Reihe ist, kann passen. Ein Spieler, der paßt, nimmt

seine vorher offen ausgelegten Geldkarten wieder auf die Hand zurück und nimmt an der laufenden Spielrunde nicht mehr teil.

ENDE EINER SPIELRUNDE

Positive Besitzkarten

Wenn alle Spieler bis auf einen gepaßt haben, so erhält dieser Spieler die Besitzkarte. Diese legt er offen vor sich ab.

Die von ihm eingesetzten Geldkarten kommen auf einen Ablagestapel. Geldkarten auf dem Ablagestapel stehen bis zum Ende des Spiels nicht mehr zur Verfügung.

Sollten alle Spieler einmal zu Beginn der Spielrunde passen und keine Geldkarte eingesetzt haben, dann erhält der letzte Spieler der Spielrunde die Besitzkarte umsonst.

Negative Besitzkarten

Hier geht es genau anders herum. Der erste Spieler, der in einer Spielrunde paßt, bekommt die negative Besitzkarte und legt sie offen vor sich ab. Dafür darf er seine in dieser Spielrunde ausgelegten Geldkarten wieder auf die Hand nehmen.

Alle Geldkarten, die die anderen Spieler bis dahin in dieser Spielrunde eingesetzt haben, werden auf den Ablagestapel gelegt.

EINE NEUE SPIELRUNDE BEGINNT

Derjenige Spieler, der in der letzten Spielrunde eine Besitzkarte erhalten hat, beginnt eine neue Spielrunde. Zuerst deckt er eine neue Besitzkarte vom Stapel auf und spielt dann eine Geldkarte aus oder paßt.

Danach geht das Spiel in gewohnter Weise weiter.



SPIELEND

Unter den 16 Besitzkarten befinden sich vier Karten mit einem roten Rand; das sind die drei Karten **Adelstitelverleihung** und die Karte **Skandal**.

Das Spiel endet sofort, wenn die 4. rote Karte aufgedeckt wird. Die laufende Spielrunde wird nicht mehr zu Ende gespielt.

Die aufgedeckte Besitzkarte und die restlichen verdeckten Besitzkarten vom Stapel werden für keinen Spieler gewertet.

WER IST „OUT“?

Jeder Spieler zählt für sich, wieviel Geld er noch auf der Hand hat.

Dazu zählt er die Werte seiner Handkarten einfach zusammen.

Der oder die Spieler mit dem wenigsten Geld sind „out“ und haben dieses Spiel auf jeden Fall verloren.

WER IST „IN“?

Nur die im Spiel verbleibenden Spieler können jetzt noch gewinnen.

Sie zählen jetzt die Werte ihrer **Statussymbol-Karten** zusammen. Hat ein Spieler **Spielschulden**, muß er sie nun von seiner Summe abziehen.

Zum Schluß wird die Summe für jede Besitzkarte **Adelstitel** verdoppelt und für die Besitzkarte **Skandal** halbiert. Mehrere **Adelstitel** bringen mehrere Verdoppelungen.

Beispiel: Ein Spieler hat folgende Karten:



$$3 + 9 = 12 - 5 = 7 \times 2 = 14 \times 2 = 28 : 2 = 14$$

SPIELGEWINNER

Der Spieler mit dem größten Gesamtwert ist die einflußreichste Person in dieser Spielrunde gewesen und hat das Spiel gewonnen. Herzlichen Glückwunsch! Bei einem Gleichstand gewinnt von diesen Spielern der mit mehr Geld auf der Hand. Es ist möglich, daß sich bei einem erneuten Gleichstand mehrere Spieler über den Sieg freuen dürfen.

HILFEN FÜR DAS SPIEL:

1. Verschleiern sie ihr Geld nicht, denn der ärmste Spieler kann auf keinen Fall gewinnen.
2. Ziehen sie ihr Angebot ruhig zurück und passen sie, wenn sie der Meinung sind, die anderen haben zu hoch gepokert, und warten sie auf ihre Chance.
3. Achten sie auf die Werteverteilung ihrer verbleibenden Geldkarten, denn wechseln ist später nicht erlaubt.
4. Versuchen sie sich die Geldkarten der Mitspieler zu merken, um ihre Stärken immer richtig einschätzen zu können.
5. Denken sie immer daran, daß man Geldkarten auch dazu braucht, negative Besitzkarten abzuwehren.
6. Schauen sie sich die Besitzkarten, die schon ihre Besitzer gefunden haben, genau an. Dann wissen sie auch, welche Karten noch kommen können.
7. Denken sie daran, daß das Spielende plötzlich kommen kann, und die negative Besitzkarte Skandal nicht ins Spiel kommen muß.
8. Schätzen sie die Risikofreudigkeit und das Bluffvermögen ihrer Mitspieler richtig ein.
9. Cool bleiben bis zum Schluß! Lassen sie sich die Anspannung nur nicht anmerken!

© 1995 Ravensburger Spielverlag

Ravensburger Spielverlag
Postfach 1860 · D-88188 Ravensburg

220746

Ravensburger