

High Society (Ravensburger)

Un gioco di Reiner Knizia per 3-5 giocatori
Traduzione di Alessandro Mongelli

Componenti

- 55 carte denaro in 5 colori differenti (11 per colore)
- 16 Carte Proprietà
 - Carte Positive
 - Numeri da 1 a 10 (1 = 1 punto, 4 = 4 punti, ecc)
 - Promozione (bordo rosso) raddoppia il valore delle proprietà
 - Carte Negative
 - Scandalo (bordo rosso) dimezza il valore delle proprietà
 - Debito di gioco (bordo giallo) vale -5 punti
 - Furto (bordo giallo) ruba una proprietà

Descrizione

Il gioco

I giocatori partecipano a delle aste **per ottenere** le carte proprietà positive e **per non ottenere** le carte proprietà negative giocando le carte denaro.

Un turno di offerte termina quando tutti i giocatori hanno passato. Un giocatore può aumentare la sua offerta di quanto vuole, purchè sia superiore all'offerta più alta degli altri giocatori.

Obiettivo

Il giocatore con il più alto valore totale di carte proprietà, che abbia più soldi di almeno un altro un giocatore, vince il gioco.

Carte denaro

Le carte denaro sono usate per ottenere o rifiutare le carte proprietà.

Carte Proprietà

Promozione (2x)

Raddoppia il valore totale delle carte proprietà di un giocatore.

Scandalo (1/2)

Dimezza il valore totale delle carte proprietà di un giocatore.

Debiti Di Gioco (-5)

Riduce il valore totale delle carte proprietà di un giocatore di cinque punti.

Furto (quadrato barrato)

Il proprietario deve scartare una carta proprietà a scelta. Se si tratta della sua prima proprietà, il giocatore deve scartare la prossima proprietà che ottiene. Sia la carta Furto che la proprietà rubata vengono rimossi dal gioco.

Preparazione

Dare ad ogni giocatore le undici carte denaro di un colore, queste carte formano la mano.

Mescolare le sedici carte proprietà e disporle in un mazzo coperto.

Scegliere il giocatore iniziante.

Il giocatore iniziante gira la carta proprietà in cima al mazzo ed inizia il primo turno. Ci saranno al massimo quindici turni.

L'offerta

Durante il suo turno un giocatore può fare due cose:

Giocare carte denaro

Un giocatore può giocare una o più carte denaro dalla sua mano. Le carte giocate vengono messe scoperte davanti al giocatore. Il valore totale dovrebbe essere dichiarato ad alta voce.

Il gioco prosegue in senso orario finchè ci sono offerte. **Non è possibile** cambiare denaro riprendendo in mano dal tavolo le carte precedentemente giocate.

Passare

Un giocatore può passare, non gioca carte denaro ed è fuori dall'asta per questa carta proprietà. Le carte denaro che sono state giocate prima che il giocatore passasse vengono riprese in mano.

Fine del turno

Carte Proprietà Positive

Dopo che tutti i giocatori tranne uno hanno passato, il giocatore rimanente prende la carta proprietà e la pone scoperta sul tavolo.

L'offerta viene pagata mettendo le carte denaro su un mazzo degli scarti (sono fuori dal gioco). Se tutti i giocatori passano senza mai fare un'offerta, l'ultimo giocatore che ha avuto la possibilità di fare un'offerta ottiene la carta gratuitamente.

Carte Proprietà Negative

In questo caso **il primo giocatore che passa** ottiene la carta e la pone scoperta sul tavolo. Se il giocatore ha fatto un'offerta prima di passare, riprende in mano le carte denaro giocate. Gli altri giocatori devono mettere le loro offerte sul mazzo degli scarti.

Nuovo turno

Il giocatore che ha ottenuto l'ultima carta proprietà inizia il prossimo turno e gira un'altra carta proprietà. Poi il gioco prosegue come prima.

Fine del gioco

Quattro delle sedici carte proprietà hanno il bordo rosso (le tre carte 'Promozione (2x)' e la carta 'Scandalo'). Il gioco si conclude **immediatamente** quando la quarta carta con il bordo rosso viene girata dalla cima del mazzo. Questa carta e tutte le altre rimaste non vengono considerate nel conteggio dei punti dei giocatori.

A questo punto si contano i soldi. Il giocatore (o i giocatori) con il totale di denaro più basso è (sono) fuori dal gioco e non ha (hanno) possibilità di vittoria.

Poi si calcola il valore totale delle carte proprietà (vedere la formula di esempio riportata nel regolamento). Il giocatore con il totale più alto vince. In caso di parità, vince il giocatore con più soldi. In caso di ulteriore parità la vittoria va ad entrambi i giocatori.