HIGH SOCIETY

EIN SPIEL VON REINER KNIZIA

Illustrationen von MEDUSA DOLLMAKER

Ihr seid die kulturelle Elite, Inbegriff der Bonvivants, die wahren Ikonen eurer Ära. Unter den Adeligen und den Neureichen tobt ein erbitterter Kampf. Es gilt, sich zu behaupten und in den Augen der Kontrahenten an Prestige zu gewinnen. Staffiere dich mit prächtigem Schmuck und Stücken der Haute Couture aus, genieße edle Speisen und perlenden Champagner und verschwende dein Geld in Casinos und beim Pferderennen. Stelle deine ganze Farbenpracht und deinen erlesenen Geschmack zu Schau, aber lass dich nicht ohne Bares erwischen, sonst wirst du als Hochstapler ausgestoßen!

Mode verändert sich, doch Stil ist für die Ewigkeit. Zeig ihnen, was es bedeutet, zur High Society zu gehören.

Spielelemente

16 Statuskarten

10 Luxuskarten, 3 Prestigekarten, 3 Blamagekarten

Die Luxuskarten sind von 1 bis 10 durchnummeriert und erhöhen den Status.

Prestigekarten verdoppeln den Status und lassen das Spielende näher rücken.

Blamagekarten verringern den Status auf unterschiedliche Weise.

5 Sätze mit je 11 Geldkarten

Vorbereitung

Jeder Spieler erhält einen Satz gleichfarbige Geldkarten, die er verdeckt auf der Hand hält. Die Statuskarten werden gemischt und als verdeckter Stapel in die Mitte gelegt. Der Spieler, der gemischt hat, beginnt das Spiel.

Spielablauf

Die Spieler sind Prominente, die so verschwenderisch und frivol wie nur möglich zu leben versuchen und sich darin überbieten zu zeigen, dass sie das Leben in vollen Zügen genießen. Am Ende des Spiels wird der ärmste (werden die ärmsten) Spieler aus der Gruppe ausgestoßen. Der Spieler, der beweist, dass er der mondänste ist, indem er den größten Status anhäuft, verdient sich den Neid aller anderen und gewinnt das Spiel.

Auktionsrunden

Zu Beginn jeder Runde wird die oberste Karte des verdeckten Stapels umgedreht – diese Karte wird nun an den Höchstbietenden versteigert. Der Startspieler muss entweder bieten oder passen.

Bieten

Um zu bieten, spielt ein Spieler eine oder mehrere Geldkarten offen vor sich aus und nennt die Summe der Beträge all seiner offenen Geldkarten. Wenn ein Spieler in einer Runde schon geboten hat, kann er sein Gebot nur erhöhen, indem er weitere Karten dazu spielt – er kann keine bereits ausgespielten Karten wieder aufnehmen. Ein Gebot kann nur abgegeben werden, wenn die neue Gesamtsumme höher ist als das letzte Gebot, das in dieser Runde abgegeben wurde.

Passen

Wenn ein Spieler nicht bieten möchte, kann er stattdessen passen. Wenn er in dieser Runde bereits geboten hat, nimmt er all seine offenen Geldkarten wieder auf die Hand. In dieser Runde darf er nicht mehr bieten.

Wenn ein Spieler entweder geboten oder gepasst hat, ist der Spieler zu Linken an der Reihe. Der letzte Spieler, der verbleibt, nachdem alle anderen gepasst haben, gewinnt die Auktion! Es ist möglich (wenn auch selten), dass alle Spieler passen, ohne ein Gebot abzugeben. In diesem Fall bekommt der letzte Spieler die Karte kostenlos. Der Gewinner legt die ersteigerte Statuskarte offen vor sich ab. Seine ausgespielten Geldkarten legt er verdeckt zur Seite. Der Gewinner der Auktion ist der Startspieler der neuen Runde und deckt die nächste Statuskarte vom Stapel auf.

Blamage!

Ist die aufgedeckte Statuskarte eine Blamagekarte, so läuft die Auktion ein wenig anders ab. Nun wird darum geboten, die Karte zu vermeiden, und die Runde endet, sobald der erste Spieler passt. Dieser Spieler nimmt, wie sonst auch, seine Geldkarten zurück auf die Hand, erhält aber die Blamagekarte und legt sie vor sich ab. Alle anderen Spieler legen ihre ausgespielten Geldkarten verdeckt zur Seite. Der Spieler, der gepasst hat, beginnt die neue Runde.

Es gibt drei verschiedene Blamagekarten: Faux-pas, Passé und Scandale.

Nimmt ein Spieler die Faux-pas-Karte, so muss er umgehend eine Luxuskarte seiner Wahl zur Seite legen. Hat er gerade keine Luxuskarten vor sich liegen, so muss er die nächste Luxuskarte zur Seite legen, die er erhält. Sobald er eine Luxuskarte zur Seite gelegt hat, legt er auch die Faux-Pas-Karte zur Seite. Achtung: Nur Karten mit einem Wert von 1 bis 10 sind Luxuskarten. Zur Seite gelegte Statuskarten kommen zurück in die Box.

Die Passé-Karte reduziert den Status eines Spielers um 5.

Die Scandale-Karte halbiert den Status eines Spielers am Ende des Spiels.

Spielende

Vier der Statuskarten haben einen dunkelgrünen Hintergrund – die drei Prestigekarten und die Scandale-Karte. Sobald die vierte aufgedeckt wird, endet das Spiel, ohne dass noch für diese Karte geboten wird.

Ausgestoßen!

Alle Spieler decken nun ihre verbliebenen Geldkarten auf und ermitteln die Summe. Der/die Spieler mit dem geringsten verbliebenen Geldbetrag wird/werden ausgestoßen und kann/können somit nicht mehr gewinnen!

Das Spielergebnis

Jede Luxuskarte gewährt Status entsprechend ihrem Wert. Jede Prestigekarte verdoppelt den Status des Spielers, während Blamagekarten ihn reduzieren. Der nicht ausgestoßene Spieler mit dem höchsten Status gewinnt.

Im Falle eines Unentschiedens gewinnt der Spieler mit dem meisten verbliebenen Geld. Sollte auch dies keine Entscheidung herbeiführen, so gewinnt der Spieler mit der wertvollsten Luxuskarte.

Erläuterungen

* Die Statuskarten, die ein Spieler gesammelt hat, liegen stets offen vor ihm. Die Geldkarten, die er ausgegeben hat, liegen stets verdeckt an der Seite.
* Hat ein Spieler zwei Prestigekarten, so vervierfacht er seinen Status. Hat er alle drei, so verachtfacht er ihn.
* Bei der Punkteabrechnung werden zuerst Addition und Subtraktion ausgeführt, dann Multiplikation und Division.

Beispiel für die Punkteberechnung

Rahul hat die folgenden Statuskarten vor sich ausliegen:

Als Erstes addiert er seine Luxuskarten zu der Summe von 12 Statuspunkten auf. Dann zieht er 5 Punkte für die Passé-Karte ab, was 7 Punkte ergibt. Dank seiner Prestigekarten verdoppelt Rahul seinen Status nun zweimal, sodass er auf 28 Punkte kommt! Schließlich halbiert die Scandale-Karte seinen Status, wodurch er ein Endergebnis von 14 Statuspunkten erhält.