

High Society

Auteur: Reiner Knizia

Uitgegeven door Ravensburger, 1995

Een kaartspel waarbij je geld moet bieden om goede kaarten te krijgen of slechte kaarten te weigeren (3 tot 5 spelers vanaf 12 jaar).

Spelmateriaal

- 55 geldkaarten in 5 kleuren, dus 11 per speler
- 16 bezitkaarten
 - 10 statussymbool kaarten, verhogen het aanzien van de speler
 - 3 positieve bezitkaarten (de 2x), verheffen de speler tot de adelstand
 - 3 negatieve bezitkaarten (schandaal, speelschuld en diefstal)

Doel

De spelers zetten met hun geldkaarten bedragen in om goede kaarten te bekomen of om negatieve kaarten te vermijden. Zolang een speler tijdens een speelronde niet past, komt hij terug aan de beurt. Een volgend bod moet steeds hoger zijn dan het vorige. Wie op het einde van het spel niet de armste speler is en bovendien het grootste aanzien heeft, wint dit spel.

Betekenis kaarten

- **statussymbolen** (10 ex): Dit zijn de belangrijkste kaarten. Ze hebben een waarde van 1 tot 10. Hoe hoger het getal, hoe groter het aanzien van de bezitter van deze kaart.
- **adelstand** (3 ex): deze kaart verdubbelt de waarde van de statussymbool kaarten van de speler
- **schandaal** (1 ex): de statussymbool kaarten worden in waarde gehalveerd
- **speelschuld** (1 ex): vermindert de statussymbool kaarten met 5 punten
- **diefstal** (1 ex): Wie deze kaart neemt, moet een eigen statussymbool kaart afgeven en samen met de diefstal kaart opzij leggen. Indien de speler nog geen statussymbool kaart bezit op dat moment, moet hij de eerst volgende die hij koopt, afgeven.

Vorbereiding

Elke speler krijgt zijn 11 geldkaarten en neemt die in zijn hand. De 16 bezitkaarten worden goed geschud en als omgekeerde stapel in het midden van de tafel geplaatst. Een startspeler wordt bepaald.

Spelverloop

De startspeler keert de bovenste kaart om. De eerste van maximaal 15 speelronden begint. In elke ronde wordt slechts 1 bezitkaart geveild. Beginnend

met de startspeler moet elke speler na elkaar (in uurwijzerzin) 1 van de mogelijke twee acties uitvoeren.

Een speelronde

1. Geldkaart inzetten

Een speler mag 1 of meerdere geldkaarten open voor zich op tafel leggen. Het totaalbedrag van zijn inzet spreekt hij duidelijk hardop uit. Zolang de spelers hun inzet verhogen, gaat het spel verder. De spelers kunnen meerdere keren na elkaar aan de beurt komen. De inzet moet echter steeds verhoogd worden en de reeds geplaatste geldkaarten blijven op tafel liggen. Als een speler echter wil passen, mag hij dit doen.

2. Geen geldkaart spelen en passen

Een speler die aan de beurt komt, kan ook passen. Wie past, neemt zijn eventueel eerder ingezette geldkaarten terug. Hij mag echter niet meer deelnemen aan deze ronde.

Einde van een speelronde

a. positieve bezitkaart

Zodra alle spelers op 1 na gepast hebben, krijgt die ene speler de bezitkaart. De kaart wordt open op tafel geplaatst. Zijn ingezette geldkaarten worden opzij gelegd. Deze stapel geldkaarten verdwijnen uit het spel. Indien alle spelers toevallig van in het begin van een speelronde passen, krijgt de laatste speler in deze ronde de kaart gratis.

b. negatieve bezitkaart

Hier gaat het er heel anders aan toe. De eerste speler die in deze ronde past, bekommt de negatieve kaart. Deze kaart wordt ook duidelijk voor zich neergelegd op tafel. Hij krijgt echter zijn ingezette geldkaarten terug. Alle andere ingezette geldkaarten verdwijnen uit het spel. Je moet dus bieden om de kaart te weigeren!

Nieuwe speelronde

Wie daarnet een kaart verkreeg, start de volgende ronde. Hij draait een bezitkaart om en speelt een geldkaart uit of past. Het spel gaat steeds op deze wijze verder.

Speleinde

Tussen de 16 bezitkaarten steken 4 kaarten met een rode rand; de 3 kaarten die je in de adelstand verheffen en het schandaal. Het spel eindigt zodra de 4de rode kaart wordt omgedraaid. Deze ronde wordt niet meer gespeeld. De omgedraaide kaart en de rest van de stapel gaan naar geen enkele speler meer.

Wie is OUT?

Elke speler telt het geld dat hij nog bezit. De speler(s) met het kleinste vermogen zijn out, ze kunnen het spel zeker niet meer winnen.

Wie is IN?

De andere spelers kunnen nu nog winnen. Elke speler telt de waarde op van zijn aangekochte bezitkaarten. Eerst alle gele kaarten optellen (eventueel -5 voor de speelschulden), dan de rode kaarten meerekenen (verdubbelen en/of halveren). Bekijk het voorbeeld eens onderaan de voorlaatste blz. van het Duitse spelregelboekje.

Winnaar

De speler met de hoogste som aan bezitkaarten wordt de invloedrijkste persoon van het gezelschap en wint het spel. Bij eventuele gelijke stand, wint die speler met het meeste geld nog in bezit. Het kan gebeuren dat daardoor twee speler dit spel winnen.

Tips voor het spel

1. Verspil je geld niet, want de armste speler kan het spel niet winnen.
2. Bekijk elk aanbod rustig en pas op het moment dat je denkt dat de anderen te hoog bluffen. Wacht rustig je kans af.
3. Pas op de waardeverdeling van je geldkaarten, want je kan tijdens het spel geen geld wisselen.
4. Onthoud de ingezette geldkaarten van je medespelers, om je eigen inzet op het juiste moment correct in te schatten.
5. Bedenk dat je ook geld nodig hebt om negatieve kaarten te weigeren.
6. Bekijk de reeds aangekochte bezitkaarten. Zo weet je welke kaarten nog in het spel kunnen komen.
7. Bedenk dat het speleinde soms heel plotseling kan komen en dat de schandaal kaart niet noodzakelijk in het spel komt.
8. Schat het bluffvermogen en de bereidheid tot het nemen van risico's van je medespelers in.
9. Blijf steeds kalm. Laat je opwindings niet merken.

High Society in het kort

1. Elke speler krijgt een set van 11 geldkaarten.
2. De bezitkaarten worden geschud en de bovenste kaart wordt omgedraaid. Om deze kaart wordt gespeeld.
3. De speler, die aan de beurt is, kan ofwel geldkaarten spelen ofwel passen.
4. Positieve bezitkaarten gaan naar die speler die als laatste niet past (hij betaalt, de anderen niet).
5. Negatieve bezitkaarten gaan naar die speler die als eerste past (hij betaalt

- niet, de anderen wel).
6. Daarna wordt de volgende bezitkaart gedraaid. Een nieuwe ronde begint.
 7. Het spel eindigt, zodra de 4de bezitkaart met een rode rand wordt omgedraaid.
 8. Een speler is OUT als hij het minst geld overhoudt.
 9. De winnaar is de speler met de waardevolste statussymbolen.



Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief