

REINER KNIZIA
HIGH SOCIETY
하이 소사이어티

8세 이상 | 3-5명 | 30분

자! 여기 모두가 누리고 싶어하는 삶이 경매에 나왔습니다. 주어진 돈 카드를 현명하게 사용해 경매에 참여하세요. 최대한 많은 매물 카드와 행운 카드를 얻고, 불행 카드는 최대한 피해야 합니다. 게임이 끝났을 때 남은 돈이 가장 적은 플레이어는 탈락하며, 나머지 플레이어 중 카드 점수를 가장 많이 얻은 플레이어가 승리합니다.

내용물

경매 카드 16장 (매물 카드 10장, 행운 카드 3장, 불행 카드 3장)

- 매물 카드 10장 (1-10점) : 모두가 원하는 삶의 상징들입니다. 매물을 낙찰 받은 플레이어는 카드에 쓰인 점수를 얻습니다.

- 행운 카드 3장 : 행운도 경매에서 살 수 있습니다. 행운 카드는 소유한 매물 카드의 합계 점수를 2배로 높여 줍니다.

· ‘호사스러운 삶’ 카드 1장 (x2)

· ‘즐거운 인생’ 카드 1장 (x2)

· ‘아방가르드’ 카드 1장 (x2)

- 불행 카드 3장 : 좋지 않은 일을 뜻하는 카드입니다. 가져오지 않도록 조심하세요.

· ‘철 지난 스타일!’ 카드 1장 (-5점) : 플레이어가 가진 매물 카드의 합계 점수에서 5점을 잃습니다.

· ‘스캔들!’ 카드 1장 (x½) : 플레이어가 가진 매물 카드의 합계 점수가 절반이 됩니다.

· ‘잔고부족!’ 카드 1장 (-) : 이 카드를 가져 온 플레이어는 즉시 갖고 있던 매물 카드 1장을

이 카드와 함께 버립니다. 갖고 있는 매물 카드가 없을 경우에는, 이후에 처음으로 얻게 되는 매물 카드 1장을 이 카드와 함께 버려야 합니다. (Tip! 작은 점수의 매물 카드도 입찰할 필요가 있습니다.)

돈 카드 55장 (5색, 11장씩)

- 경매에 입찰할 때 사용하는 돈 카드입니다. 각각의 색에 액면가가 다른 돈 카드가 11장씩 있습니다. [1, 2, 3, 4, 6, 8, 10, 12, 15, 20, 25천 프랑 (Francs)]

게임 준비

모든 플레이어는 각자 한 가지 색의 돈 카드 11장을 모두 가져와 손에 듭니다. 경매 카드 16장은 잘 섞어서 테이블 위에 뒤집어 놓습니다. 첫번째 경매를 시작할 플레이어를 정합니다.

플레이!

시작 플레이어가 경매 카드 덱의 맨 위에 놓인 카드를 열어 덱 옆에 놓습니다. 이 경매 카드가 이번 라운드 경매의 대상입니다. 시작 플레이어부터 시계 방향으로 돌아가면서 플레이합니다. 자신의 차례가 되면 아래 두 가지 행동(입찰, 패스) 중 하나를 할 수 있습니다.

(1) 입찰

손에 들고 있는 돈 카드를 1장 이상 내어 경매 중인 매물에 입찰할 수 있습니다. 돈 카드를 앞면이 보이도록 자기 앞에 놓으면서, 금액의 합을 소리내 말합니다.

다음 플레이어는 앞서 입찰된 가격보다 높은 금액을 내려 놓아야 입찰할 수 있습니다.

시계방향으로 돌아가면서 순서대로 입찰하고, 한 플레이어가 여러 번 입찰할 수 있습니다.

단, 다시 입찰할 때에는 이전에 내려놓았던 돈 카드를 손으로 다시 가져오거나 바꿀 수 없고, 추가로 낼 수만 있습니다. 하이 소사이어티에 거스름돈은 없습니다. 돈 카드를 신중하게 사용하세요.

(2) 패스

입찰을 하고 싶지 않거나 할 수 없다면, 패스하고 경매에서 빠질 수 있습니다. 패스할 때에는 자기 앞에 냈던 돈 카드를 모두 회수해 다시 손으로 가져옵니다. 한 번 패스하면 그 경매 라운드에는 다시 입찰할 수 없습니다.

매물 카드와 행운 카드의 경매

한 플레이어만 남고 모두 패스하면, 그 경매 라운드가 끝납니다. 마지막 남은 플레이어가

경매에 나왔던 매물 카드나 행운 카드를 가져와 자기 앞에 앞면이 보이도록 놓습니다. 이 카드의 점수가 자신의 점수가 됩니다.

입찰할 때 자기 앞에 놓았던 돈 카드는 은행에 지불합니다. 은행에 지불한 돈 카드는 게임에서 제거합니다.

아무도 입찰하지 않고 모든 플레이어가 패스한 경우에는, 마지막 차례였던 플레이어가 무료로 매물을 가져갑니다.

(예) 5점 짜리 매물이 경매에 나왔습니다.

1. 시작 플레이어인 A가 4,000 프랑으로 입찰했습니다.
2. 다음 플레이어인 B가 8,000 프랑으로 입찰했습니다.
3. 다음 플레이어인 C가 10,000 프랑으로 입찰했습니다.
4. 차례가 돌아온 A가 8,000 프랑을 더해 12,000 프랑으로 입찰했습니다.
5. B가 입찰을 포기하고 8,000 프랑을 회수했습니다.
6. C가 입찰을 포기하고 10,000 프랑을 회수했습니다.
7. A가 12,000 프랑으로 낙찰 받아 5점짜리 매물을 얻게 됩니다.



불행 카드의 경매

덱을 뒤집어 불행 카드가 나왔을 때에는 다른 방식으로 경매를 진행합니다. 가장 먼저 패스한 플레이어가 그 카드를 가져갑니다. 즉, 불행 카드를 가져오지 않기 위해서는 입찰을 해야 합니다.

불행 카드를 가져오게 된 플레이어가 입찰했던 돈 카드가 있다면 회수해 다시 손으로 가져옵니다. 다른 플레이어들이 입찰했던 돈 카드는 모두 은행에 지불하고 게임에서 제거합니다.

새 경매 라운드

이전 라운드에서 경매 카드를 가져온 플레이어가 다음 경매 라운드의 시작 플레이어가 됩니다. 시작 플레이어가 경매 카드 덱에서 다음 카드를 열어 놓습니다. 새 경매 라운드가 시작됩니다.

게임 종료

경매 카드 16장 중에서 4장(행운 카드 3장과 ‘스캔들!’ 카드)은 배경색이 녹색입니다. 녹색 배경의 카드가 네 장 모두 나오면 게임이 끝납니다. 네 번째로 공개된 카드는 경매를

진행하지 않습니다.

점수 계산

게임이 종료되면 각자 손에 남은 돈 카드의 금액을 셉니다. 남은 금액이 가장 적은 플레이어는 패배하고 게임에서 탈락합니다.

나머지 플레이어는 자신이 낙찰 받은 매물 카드의 점수를 모두 더합니다. 행운 카드와 불행 카드는 아래의 순서로 계산합니다.

(1) ‘철 지난 스타일!’ 카드 (-5)를 갖고 있으면, 합계 점수에서 5점을 뺍니다.

(2) 행운 카드 (x2) 1장마다 합계 점수를 2배로 합니다. 행운 카드가 2장 있으면, 점수가 4배가 됩니다. 3장 있으면, 점수가 8배가 됩니다.

(3) ‘스캔들!’ 카드 (x½)를 갖고 있으면, 합계 점수가 반이 됩니다.

즉, + 와 - 의 점수를 먼저 계산한 뒤, 배수(x2 와 x½)를 계산합니다.

계산 결과 점수가 가장 높은 플레이어가 승리합니다. 동점일 때에는 돈이 가장 많은 플레이어가 승리합니다. 그래도 동점이라면 공동 승리입니다.



전략

1. 돈을 낭비하지 마세요. 게임이 끝났을 때 남은 돈이 가장 적은 플레이어는 탈락합니다.
2. 거스름돈이 없기 때문에, 돈 카드를 어떻게 구성해서 내려놓을지 잘 계획해야 합니다.
3. 상대방이 어떤 돈 카드를 사용했는지 기억하세요. 현명하게 돈 카드를 사용할 수

있습니다.

4. 불행 카드를 피하려면 돈을 어느 정도 내야 한다는 사실을 잊지 마세요.
5. 이미 나온 경매 카드를 살펴보고, 어떤 카드가 아직 나오지 않았는지 생각해 두세요.
6. 갑자기 게임이 끝나는 상황에 대비해야 합니다. 아무도 불행 카드를 갖지 않을 수도 있습니다.

© Dr. Reiner Knizia, 2020. All rights reserved.

Artwork by Medusa Dollmaker, © Osprey Games, part of Bloomsbury Publishing Plc, 2018. Used in this edition of High Society by arrangement with Osprey Games.

(주)게임올로지와 팝콘에듀가 함께 출판하였습니다.
www.opennplay.com | www.popcornedu.co.kr

