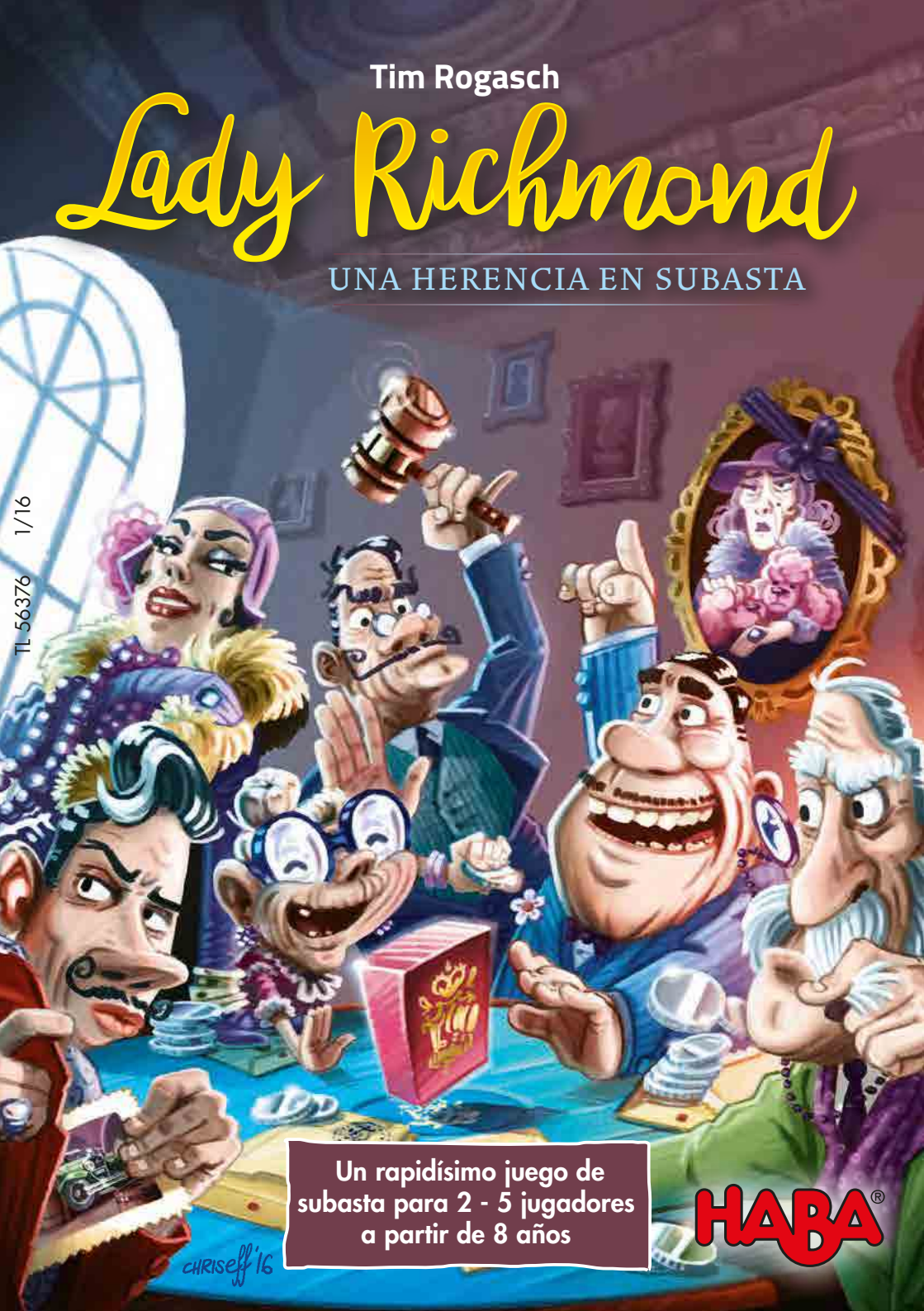
Tim Rogasch

Lady Richmond

UNA HERENCIA EN SUBASTA

TL 56376 1/16



Un rapidísimo juego de subasta para 2 - 5 jugadores a partir de 8 años

HABA®

Gran expectación en la casa de subastas Wetherby. Después de que Lady Richmond muriese repentina e inesperadamente en brazos de su joven amante, Jacques Monetaire, el clan familiar se reúne al completo para discutir sobre la gran herencia. Lamentablemente, la honorable Lady Richmond no ha dejado testamento y los posibles herederos no se ponen de acuerdo en la forma en que deben repartirse la colección de obras de arte y antigüedades, además de las baratijas y los cachivaches. Al abogado y administrador testamentario de la familia, Mr. Harmsworth, no se le ocurre otra idea que subastar cada uno de los objetos de la extensa colección entre los herederos. Pero no resulta tan sencillo. Al final, en la casa de subastas Wetherby se ha reunido una tropa bastante explosiva:

Fiona Smith-Richmond: *Fiona, hija de Lady Richmond, una cascarrabias cargada de amor propio. Mimada, colérica y sin escrúpulos, siempre se ha quedado, gracias al patrimonio de su madre, ¡con lo que ha querido! Andaos con ojo con ella: puesto que su padre no tenía título nobiliario, ella no pudo heredar el título de Lady de su madre y teme continuamente poder salir perdiendo.*

Sir Harvey Devenport: *el sobrino de Lady Richmond no es precisamente una lumbrera. Como hijo de la vieja aristocracia, está mucho más interesado en los placeres culinarios que en los negocios puros. Pero no os dejéis engañar por su apariencia de bonachón, porque sabe exactamente que los objetos a subastar pueden valer su peso en oro.*

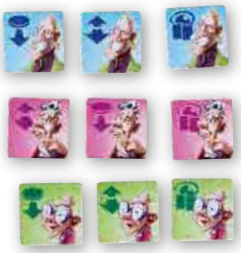
Sir Arthur Richmond IV.: *al hermano de Lady Richmond no le interesa la herencia por motivos económicos. Su orgullo familiar no le permite dejar que las valiosas obras de arte acaben en manos ajenas. Al fin y al cabo, algunas de las obras han estado en posesión de la familia desde hace generaciones. De caballero de la vieja escuela a un hombre de negocios extremadamente calculador.*

Lady Esther Richmond-Devenport: *la hermana pequeña de Lady Richmond, madre a su vez de Sir Harvey Devenport, es, en realidad, una amable señora mayor. Dada su avanzada edad, carece de agudeza visual y ha perdido algo de altura. Es mucho más humilde que su difunta hermana; aún así, quiere también su trozo de pastel.*

Jacques Monetaire: *En un viaje a París hace algunos años se trajo de recuerdo Lady Richmond a su joven y atractivo amante: el adulador Jacques Monetaire. Jacques afirma ser un gran poeta francés, que ha encontrado en Lady Richmond a su musa y alma gemela; pero, en realidad, lo único que le importaba era la esperada herencia. Tras la muerte de Lady Richmond, ya no tiene que esconder su arrogancia y sus verdaderas intenciones.*

CONTENIDO DEL JUEGO

1 tablero



15 fichas trampa

50 monedas

1 cofre

1 pieza de licitación

12 cartas de licitador

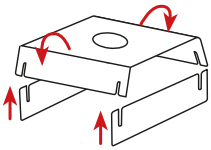
37 cartas objeto

Durante la turbulenta subasta, cada uno de los herederos intenta adquirir la mejor parte del legado y dejar los trastos sin valor a sus competidores. Para ello, no siempre juegan limpio: hacen trampas, engañan y toman prestado dinero sin permiso de otros pujadores.

Aquél que en el alboroto de la subasta no pierda el control y emplee el dinero con prudencia conseguirá hacerse con las mejores piezas y ganará la tumultuosa subasta de la herencia de Lady Richmond.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Situad el tablero en el centro de la mesa. Conformad el cofre de tres piezas y situadlo al lado de él. Mezclad todas las cartas de juego boca abajo y preparad el mazo para robar. Dejad espacio para una pila de descarte.



La pieza de licitación se colocará en el centro del tablero. En cada una de las casillas del tablero, poned boca abajo una carta de la pila para robar.

Cada jugador elige un personaje y coloca delante de él las 3 fichas trampa que le corresponden (engaño, cambio y préstamo). Asimismo, cada jugador recibe 10 monedas en calidad de provisión personal. Las monedas y las fichas restantes se depositan de nuevo en la caja.

Nota: durante el juego, guardad vuestras monedas a buen recaudo, pues ¿a quién le gusta que le echen un vistazo en la cartera?

DESARROLLO DEL JUEGO

Se jugará por turnos en el sentido de las agujas del reloj. El jugador de más edad empieza levantando la carta del tablero que prefiera, de forma que todos los demás puedan verla.

Cada vez que se levante una carta del tablero, **los jugadores**, **de forma individual**, podrán decidir si desean comenzar una subasta, para lo que deberán coger la pieza de licitación. Todas las cartas **boca arriba** se encuentran en subasta.

¿Nadie quiere comenzar una subasta? En ese caso, el siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj destapa la siguiente carta. Se continúa de este modo hasta que uno de los jugadores abra la subasta.

SUBASTA

- **Coger la pieza de licitación:**
  Para abrir una subasta, debes ser el primero en coger la pieza de licitación.
- **Anunciar el precio de salida:**
  A continuación, debes anunciar tu precio de salida y colocar sobre la mesa delante de ti la cantidad de monedas correspondiente. Pujas por **todas las cartas** que se encuentren boca arriba sobre el tablero.

- **Sobrepujar o pasar:**
  Tras anunciar el precio de salida, el jugador de tu izquierda puede superar tu puja en una o más monedas y colocarlas delante de él. No obstante, si no desea participar en la subasta también podrá pasar. De esta forma, todos los jugadores pueden pasar o pujar por turnos en el sentido de las agujas del reloj, superando la puja actual en una o más monedas (y colocando el mismo número de éstas encima de la mesa). El jugador que decida pasar ya no podrá participar en la puja de esta ronda.

- **Adjudicación:**
  Se pujará hasta que ningún jugador decida sobrepujar y se lleva la adjudicación aquel jugador que más haya ofrecido. Este jugador introduce la cantidad de monedas ofrecida en el cofre y se queda con todas las cartas que haya boca arriba sobre el tablero. El resto de jugadores pueden recoger de nuevo sus monedas.

El jugador que haya ganado la adjudicación destapa la siguiente carta del tablero.

Reglas importantes:

- **¡Atención!** ¿Has cogido la pieza de licitación y no puedes anunciar precio de salida porque no dispones de monedas? En ese caso, debes mezclar boca abajo las cartas que hayas comprado en subastas anteriores, coger una de entre ellas y ponerla en la pila de descarte como multa.

- **Juego limpio:** Aun cuando la subasta esté candente, deberás levantar la nueva carta de forma que todos los demás jugadores puedan verla. Eso significa que deberás coger la carta por el lado que esté más retirado de ti y levantarla ininterrumpidamente. Esto te resultará más fácil si giras el tablero de forma que puedas alcanzar la carta sin dificultad.

CARTAS DE LICITADOR

Como en toda subasta que se precie, el licitador interviene constantemente. Cuando se destapa una de las cartas de licitador de color **azul**, debéis seguir sus instrucciones de inmediato. No debéis empezar **ninguna** subasta y, por lo tanto, **no** debéis coger la pieza de licitación.

- **Descanso:** El licitador ordena un descanso. En este momento, no se hace nada y es el turno del siguiente jugador.

- **Retirar las cartas boca arriba:** El licitador muestra su descontento debido a la falta de pujas y coloca todas las cartas que se encuentran sobre el tablero boca arriba en la pila de descarte.

- **Retirar todas las cartas:** «Mi subasta, mis reglas». El licitador recoge todas las cartas (boca arriba y boca abajo) del tablero y las coloca sobre la pila de descarte. A continuación, se ponen inmediatamente 7 nuevas cartas del montón para robar boca abajo sobre el tablero.

- **Fecha de pago:** Recibís una llamada de vuestro banco que desea liquidar vuestra cuenta. Abrid el cofre. Los jugadores que cuenten con menos de 10 monedas en su provisión personal podrán ampliar su capital hasta 10. Previamente, los jugadores que en ese momento dispongan de incluso 11 monedas deberán entregar el excedente (véase fichas trampa «Préstamo»)

Una vez que se han seguido las indicaciones del licitador, el siguiente jugador deberá descubrir la siguiente carta.

Cuando se destapa la carta de licitador **roja** «Liquidación», pasa lo siguiente:

- **Liquidación:** El licitador está de buen humor. Por ello, **todas las cartas del tablero**, tanto las que están boca arriba como las que se encuentran boca abajo, salen a subasta. ¿Coge algún jugador la pieza de licitación? Empieza con ello la subasta de todas las cartas.

  ¿No la coge nadie? En ese caso, el siguiente jugador destapa la carta que sigue y acaba la «liquidación».

Puede ocurrir que, en una subasta posterior, se encuentren boca arriba sobre el tablero las cartas de licitador «Descanso», «Fecha de pago», o «Liquidación», en cuyo caso serán propiedad de aquél que gane la adjudicación.

LAS FICHAS TRAMPA

El jugador que tenga turno en una subasta **puede siempre, antes de** sobrepujar o pasar, jugar una o varias fichas trampa para hacerles la vida un poco más difícil a los demás:

- **Engaño:** ¿Qué será lo siguiente? Mira a escondidas dos de las cartas que se encuentran boca abajo en el tablero y vuelve a dejarlas como estaban.

- **Cambio:** Con esta ficha podrás cambiar una de tus cartas ya ganadas por una carta del tablero. Si coges una carta de las que se encuentran boca arriba, entonces deberás dejar tu carta también **boca arriba** en la casilla que queda libre. Si, por el contrario, coges una carta boca abajo, entonces deberás dejar tu carta **boca abajo** en la casilla correspondiente.

¡Atención! Si vuelves a colocar una carta de licitador **boca arriba** sobre el tablero, **no** tendrá validez de nuevo. Sin embargo, si la colocas boca abajo, las instrucciones se llevarán a cabo de nuevo en el momento en que se destape la carta.

¡Importante! La puja actual se mantiene, aun cuando un lujoso coche antiguo se convierta en un bote de huevos en salmuera.

- **Préstamo:** Si andas corto de dinero, puedes pedir prestadas unas monedas; al fin y al cabo, se puede decir que todo queda en familia. Elige al jugador que deberá prestarte una moneda de su provisión personal. Si el jugador elegido no dispone de monedas, has tenido mala suerte y te quedarás sin préstamo.

Cuando hayas jugado una ficha trampa, tendrás que darle la vuelta y ya no podrás volver a utilizarla.

Una vez que se hayan subastado todas las cartas, cogéis 7 cartas nuevas y las colocáis boca abajo sobre el tablero. Si se ha levantado una de las cartas del tablero y ningún jugador quiere comenzar la subasta, se retirarán todas las cartas que queden y se colocarán sobre la pila de descarte. A continuación, cogéis 7 cartas nuevas y las colocáis boca abajo sobre el tablero. El siguiente jugador destapa una carta y el juego continúa normalmente.

FINALIZACIÓN DEL JUEGO

El juego termina cuando se hayan subastado o colocado sobre la pila de descarte todas las cartas y no quede ninguna para robar.

Ahora, contad los puntos de vuestras cartas objeto y restad los puntos negativos. El jugador que cuente con más puntos ganará la lucha por la herencia de Lady Richmond. En caso de empate a puntos, ganará aquél que cuente con más objetos de la misma categoría (p. ej. de la gran colección de muñecos de peluche)

Autor & Editor: Tim Rogasch
Ilustración: Christian Effenberger

©HABA-Spiele Bad Rodach 2016, Art.-Nr. 302737

INSTRUCCIONES BREVES

OBJETIVO DEL JUEGO

Adquirir valiosas piezas y contar con el mayor número de puntos al final

PREPARACIÓN DEL JUEGO

- Abrir el tablero y situar la pieza de licitación en el centro
- Mezclar las cartas de juego y conformar con ellas el mazo para robar; colocar en cada casilla una carta de este mazo boca abajo
- Conformar el cofre
- Cada jugador recibe: 3 fichas trampa de un personaje y 10 monedas

DESARROLLO DEL JUEGO

Destapar una carta del tablero
- ¿Nadie quiere pujar? → Destapar la siguiente carta ¿Un jugador quiere empezar la subasta? → Coge la pieza de licitación Subasta:
- Coger pieza de licitación
- Anunciar precio de salida
- En el sentido de las agujas del reloj, los jugadores sobrepujan o pasan
- ¿Todos pasan excepto uno? → El mejor postor echa el número correspondiente de monedas en el cofre y se queda con las cartas ganadas

Destapar la siguiente carta

¿Se han destapado, subastado o retirado las 7 cartas y nadie quiere abrir la subasta? Se ponen 7 cartas nuevas del mazo para robar.

CARTAS DE LICITADOR AZUL

- Descanso: no se permiten pujas
- Retirar las cartas boca arriba: colocar inmediatamente las cartas que se encuentran boca arriba sobre la pila de descarten
- Retirar todas las cartas: colocar todas las cartas sobre la pila de descarte y poner 7 cartas nuevas boca abajo del mazo para robar
- Fecha de pago: abrir el cofre y aumentar o reducir la provisión de monedas hasta 10.

CARTA ROJA «LIQUIDACIÓN»

- **Liquidación:** se sacan a subasta todas las cartas del tablero, se encuentren boca arriba o boca abajo

FICHAS TRAMPA

Pueden jugarse una sola vez (antes de pujar o pasar). A continuación, darle la vuelta de nuevo.

- **Engaño:** El jugador puede mirar en secreto dos de las cartas del tablero
- **Cambio:** Cambiar una carta ganada por una carta del tablero
- **Préstamo:** Pedir monedas a un jugador

FINAL DEL JUEGO

Ninguna carta sobre el tablero ni en el mazo para robar = final del juego
Contar puntos y restar puntos negativos
Mayor número de puntos = ganador
Empate: el jugador con mayor número de cartas de una categoría = ganador