

Un juego de Carlo A. Rossi

# *the Rich and the Good*<sup>TM</sup>

HAB & GUT

## **Ser rico es bueno. ¡Ser rico y respetado es aún mejor!**

No eres un simple comerciante. Negocias con mercancías de todo el mundo y tienes acceso a información privilegiada para guiar tus inversiones y manipular el mercado. Sin embargo, tus competidores también poseen un profundo conocimiento del mercado, y serán capaces de reaccionar a cada uno de tus movimientos, mientras comercian con las mismas mercancías en las que tú estás interesado. Deberás ser más listo y astuto que ellos, siendo más táctico y usando tu intuición. Sin embargo, la riqueza personal no es todo lo que se necesita para llegar a la cima y convertirse en un poderoso miembro de la Alta Sociedad, también tienes una reputación que mantener. Para ganarte el respeto de tus compañeros, debes demostrar que no eres egoísta haciendo grandes donaciones a la beneficencia. Al margen de su fortuna personal, un comerciante egoísta que dona muy poco de su labrada riqueza a los más desfavorecidos está totalmente fuera de la competición.

### **Créditos**

Diseño del juego

**Carlo A. Rossi**

Arte

**Michael Menzel**

Diseño gráfico y maquetación

**Honda Eiji y Marco Pera**

Edición en inglés

**Kevin Chapman y Fabrizio Rolla**

Producción y supervisión

**Roberto Di Meglio y Fabio Maiorana**

Edición en español

**Melmac Games**

Traducción

**Manuel Corpas y Enrique Moreno**

Revisión y maquetación

**Meeple Foundry**

Juego creado y producido por  
Ares Games Srl.



Via dei Metalmeccanici 16,  
55041, Capezzano Pianore (LU), Italia.  
[www.aresgames.eu](http://www.aresgames.eu)

© 2022 Ares Games Srl.

*The Rich and The Good* es una marca registrada  
de Ares Games Srl. Todos los derechos reservados.

Publicado en España por  
Melmac Games



Fabricado en China.



# Componentes del juego y preparación de la partida



**1** Coloca el **tablero de juego** en el centro de la mesa. En este tablero es donde se registrará el precio (valor) de las 6 mercancías. Las mercancías son: carbón (negro), trigo (amarillo), café (rojo), caucho (marrón), té (verde) y sal (blanca). Coloca cada uno de los 6 **marcadores de valor** con forma de barril en el espacio «40» de su indicador (fila) correspondiente, que representa el valor inicial de cada mercancía.

**2** Coloca sobre la mesa tantos **soportes para cartas** como jugadores. Estos servirán para sostener las **cartas de mercado**. Coloca cada soporte entre dos jugadores, de forma que cada jugador pueda ver las cartas de dos soportes, uno a su izquierda y otro a su derecha.

**3** Baraja las 54 **cartas de mercado** y reparte 8 a cada jugador. Cada jugador coloca sus cartas en el soporte de cartas de su izquierda. Es recomendable ordenar las cartas por color (tipo de mercancía) y su valor cuando se coloquen en los soportes. Los jugadores deben poder ver las cartas en los soportes tanto a su derecha como a su izquierda, pero siempre habrá algún soporte del que no tengan información.

Deja a un lado las cartas de mercado que no se hayan utilizado, pero no las guardes, ya que las necesitarás más adelante en la segunda fase del juego.

**4** Cada jugador coloca un **tablero de Beneficencia** frente a sí mismo, entre dos soportes, para registrar sus donaciones a la Beneficencia durante la partida. Cada tablero tiene 4 espacios para colocar cartas de Acción, así como 1 espacio para colocar el dinero recibido por la venta de estas Acciones (participaciones) al final de cada ronda. De este modo, las donaciones benéficas se mantienen separadas del dinero personal y de las inversiones.

**5** Colocarán su tablero entre cada 2 soportes. Ordena las 60 **cartas de Acción** en mazos separados por cada mercancía y colócalos en el tablero de juego.

**6** Ordena el **dinero** por su valor y colócalo cerca del tablero de juego. Elige a un jugador como banquero. Cada jugador recibe una cantidad inicial de 300.

**7** Entrega el **marcador de jugador inicial** al jugador que tenga más dinero en su cartera.



## Objetivo del juego

El jugador con más dinero al final de la partida será el ganador. Sin embargo, el jugador que haya donado menos dinero a la Beneficencia, independientemente de la cantidad de dinero que haya ganado, queda eliminado antes de que se determine el ganador.

## Cómo jugar

El juego se desarrolla en **2 rondas**. Cada ronda consta de 4 turnos, y cada turno se compone de **2 fases**:

- 1 Fase de compra/venta de Acciones
- 2 Fase de manipulación del mercado

### 1 Fase de compra/venta de Acciones

Empezando por el jugador inicial y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador tiene la opción de realizar una, ninguna o ambas de las siguientes opciones:

- Comprar o vender Acciones (¡no ambas opciones!).
- Colocar 1 de las Acciones que posee en su tablero de Beneficencia.

### Comprar cartas de Acción

Puedes comprar de 1 a 3 cartas de Acción, tomándolas de sus mazos correspondientes y pagando al banco su valor actual (indicado por la posición de sus marcadores en el tablero de juego).

Las Acciones compradas se mantienen boca abajo frente a ti. **Nota:** No puedes comprar Acciones de mercancías cuyos marcadores de precio estén en el espacio «0» del tablero de juego.

### Vender cartas de Acción

Puedes vender de 1 a 3 cartas de Acción de las que tengas. Las cartas de Acción se devuelven a sus respectivos mazos, y el jugador toma tanto dinero del banco como los valores actuales de las respectivas mercancías.

**Ejemplo:** Alicia decide comprar cartas de Acción y compra una Acción de Carbón por 80 y dos Acciones de Caucho por 70 cada una. Toma las cartas de Acción correspondientes de la reserva y paga 220 (80 + 70 + 70) al banco. A continuación, Bart decide vender cartas de Acción. Vende una Acción de Sal por el precio de 90 y una Acción de Té por 130. Vuelve a colocar las dos Acciones en la reserva y recibe 220 (90 + 130) del banco. Por último, Chloe decide que no desea comprar ni vender Acciones en este turno.

## Colocar una carta de Acción en el tablero de Beneficencia

Cada jugador puede colocar, boca abajo, 1 de sus Acciones en su tablero de Beneficencia.

**Importante:** Las Acciones que se colocan en el tablero de Beneficencia no pueden venderse hasta el final de la ronda y no proporcionan dinero a efectos de riqueza porque representan tus donaciones a la Beneficencia.

Al final de la partida, el jugador que haya donado menos dinero a la Beneficencia será eliminado automáticamente, independientemente del dinero que haya ganado.



**Ejemplo:** Este turno, Alicia ha decidido colocar una Acción en su tablero de Beneficencia. Toma una de sus cartas de Acción (incluso puede ser una que acaba de comprar) y la coloca boca abajo en su tablero de Beneficencia. Esta carta se venderá al final de la ronda, y los fondos se conservarán en su tablero de Beneficencia (donaciones), y no contarán para su riqueza personal.

### 2 Fase de manipulación del mercado

Empezando por el jugador inicial y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, cada jugador debe elegir 1 carta de mercado, que se jugará por su lado con valor, de un soporte de cartas -el de su izquierda o el de su derecha- y 1 carta de mercado, cuyo valor se reducirá a la mitad, del otro soporte de cartas. No está permitido elegir ambas cartas del mismo soporte.

### Jugar una carta

Revelas la carta elegida, y mueves el marcador de valor de la mercancía correspondiente tantas casillas como el número indicado en la carta (muévelo hacia atrás si el número tiene un signo negativo). A continuación, la carta se descarta.

### Reducir el valor de una carta a la mitad

Revelas la carta elegida y mueves el marcador de valor de la mercancía correspondiente la mitad de espacios indicados por el número de la carta. A continuación, la carta se descarta. **Nota:** Una mercancía nunca puede valer más o menos que los valores impresos en el tablero de juego. Si una carta requiere que un marcador se mueva más allá de cualquiera de los extremos del tablero, simplemente muévelo lo más lejos posible. **Una vez completada la fase de manipulación del mercado, el turno termina. El marcador de jugador inicial se pasa a la izquierda y comienza un nuevo turno.**





**Ejemplo:** Es el turno de Alicia para realizar la fase manipulación del mercado. Actualmente tiene 2 Acciones de Sal, por lo que selecciona la carta de mercado +6/Sal del soporte de cartas de su izquierda y ajusta el precio de la Sal 6 espacios hacia arriba, con la esperanza de venderla con un gran beneficio en su próximo turno. Para la segunda parte de su manipulación del mercado, elige la carta de mercado +6/Café del soporte de su derecha y reduce su valor a la mitad, a +3, ya que sabe que otros jugadores tienen actualmente Café y no quiere que el precio de esa mercancía aumente el valor total que indica la carta.

## Fin de la primera ronda



La ronda termina cuando se juegan todas las cartas de los soportes.

A continuación, cada jugador revela las cartas de Acción de sus tableros de Beneficencia y recibe dinero según los precios actuales de las mercancías.

Estas Acciones se devuelven a sus respectivos mazos, y el dinero ganado de este modo se coloca en los respectivos tableros de Beneficencia de los jugadores.

**Ejemplo:** En la imagen de arriba, al final de la ronda, el precio de cada Acción de las mercancías es: Carbón (negro), 80; Trigo (amarillo), 75; Café (rojo), 90; Caucho (marrón), 70; Té (verde), 130; Sal (blanco), 150.

**Nota:** El dinero de los tableros de Beneficencia queda «congelado» hasta el final de la partida y no podrá utilizarse.

Es recomendable que en este momento los jugadores comprueben quién está en riesgo de ser eliminado. Se baraja el mazo de mercado y cada jugador roba 8 cartas y las coloca en el soporte de cartas a su izquierda, como durante la preparación. Todos los marcadores de valor permanecen en sus posiciones actuales. Luego, da comienzo la segunda ronda, que se juega de la misma manera que la primera.

## Fin de la partida y condición de victoria

Al final de la segunda ronda, al igual que la primera, cada jugador vende las Acciones de su tablero de Beneficencia y toma el dinero según sus precios actuales. Este dinero se añade al dinero colocado en sus tableros de Beneficencia al final de la primera ronda. **El que tenga menos dinero destinado a la Beneficencia queda automáticamente eliminado.** En caso de empate, todos los jugadores empatados son eliminados. Todo el dinero de Beneficencia se devuelve al banco. A continuación, los jugadores no eliminados venden las Acciones que poseen a sus precios actuales. **El jugador que posea más dinero es el ganador.**

## Variante para dos jugadores

Puedes jugar a *The Rich and The Good* a 2 jugadores, utilizando las siguientes reglas. Habrá un tercer jugador «automa», llamado el Comerciante, que será el oponente para ambos jugadores.

### Cambios en la preparación de la partida

- Cada jugador utiliza un soporte personal, y un tercer soporte es compartido por ambos jugadores.
- Reparte 5 cartas de mercado a cada jugador.
- Roba al azar 10 cartas de mercado y colócalas en el soporte compartido, de forma que ambos jugadores puedan verlas.
- Crea un mazo de cartas para el Comerciante, barajando 5 cartas de Acción de cada mercancía (un total de 30 cartas). Las cartas de Acción restantes (5 de cada mercancía) quedarán a disposición de los jugadores.
- Roba al azar 4 cartas de Acción del mazo del Comerciante y colócalas en el tablero de Beneficencia del Comerciante, de modo que 2 cartas queden ocultas y 2 reveladas.

### Primera ronda

Se juegan 5 turnos, utilizando las reglas normales (el Comerciante no participa).

Al final de la ronda, revela las cartas del tablero de Beneficencia del Comerciante y calcula su valor total. Coloca la cantidad del dinero correspondiente en el tablero de Beneficencia del Comerciante, y luego retira de la partida estas cartas de Acción.

### Segunda ronda

No vuelvas a barajar el mazo de mercado: las cartas usadas se retiran de la partida.

- Reparte 5 cartas de mercado a cada jugador.
- Roba al azar 10 cartas de mercado y colócalas en el soporte compartido.
- Roba al azar 3 cartas de Acción del mazo del Comerciante y colócalas en el tablero de Beneficencia del Comerciante, de modo que 1 carta quede oculta y 2 reveladas.

Juega la segunda ronda de la misma forma que la primera.

Al final, el total del dinero de Beneficencia del Comerciante se compara con el de los jugadores, y el jugador con la menor cantidad es eliminado, como de costumbre. El jugador con más dinero es el ganador (el Comerciante no puede ganar).