

Reiner Knizia

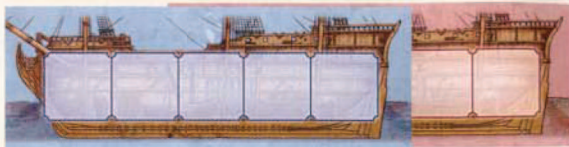
Medici vs Strozzi



*Rivivi la feroce rivalità tra le due più potenti famiglie
fiorentine di tutti i tempi.*

Contenuto

- 3 porti
- 6 navi mercantili
- 8 cubetti di legno (segnalini di monopolio)
- 48 monete (12x1, 6x5, 12x10, 18x50)
- un sacchetto
- libretto di istruzioni



Preparazione

- Piazzare i tre porti tra i due giocatori. Ogni porto mostra due o tre spazi per i differenti tipi di merce.
- Piazzare un cubetto nel centro di ciascun livello di monopolio.
- Ogni giocatore sceglie tre navi di un colore: lu per i Medici e rosso per gli Strozzi. Le tre navi posso caricare 3, 4 o 5 tessere merci
- Ciascun giocatore riceve un totale di 300 monete. Piazzare le rimanenti monete in un angolo, come banca.
- Mescolare le tessere merci all'interno del sacchetto.

Ci sono quattro tipi di merci, ciascuno con sei tessere di valore 0, 1, 2, 3 e due di valore 4. Inoltre ci sono due tessere d'oro del valore di 5.



Introduzione

Il gioco si svolge in tre round. In ogni round i giocatori comprano merci e le caricano nelle proprie navi all'interno del porto. Dopo ciascun round, i giocatori ricevono le ricompense per le navi con il carico di maggior valore e per il monopolio nelle quattro tipologie di merci.

Svolgimento di un round

I Medici giocano per primi nel primo turno del primo round. Pescano una tessera dal sacchetto e la piazzano a faccia scoperta sul tavolo. Possono allora decidere di pescare e piazzare una seconda e anche una terza tessera. Dopo, il giocatore fissa un prezzo per le tessere scoperte. L'avversario deve adesso decidere se comprare le tessere merci per il prezzo fissato, oppure lasciarle comprare al giocatore che ha fissato il prezzo. Colui che compra le tessere paga il prezzo alla banca e carica le merci su UNA SOLA nave. Quando una nave ha caricato qualche tessera, deve essere posizionata in un porto. Ogni giocatore deve posizionare ciascuna delle proprie tre navi in ciascuno dei tre porti a disposizione e, una volta posizionate, non possono essere più spostate durante il round. In seguito, il giocatore che ha comprato le tessere inizia il prossimo turno, pescando le tessere e fissandone il prezzo...

Il round termina quando un giocatore ha caricato tutte le proprie navi o quando sono terminate le tessere.

Casi particolari

Un giocatore non può pescare più tessere di quelle che potrebbe caricare su una delle proprie navi. Il giocatore che compra le tessere deve piazzarle tutte su una sola delle proprie navi; non è possibile dividere le merci tra le navi.

Di conseguenza, il giocatore può decidere di scartare le tessere aggiudicate senza caricarle sulle navi. Il giocatore può fissare come prezzo 0; questo permette all'avversario di aggiudicarsi le tessere gratis, di caricarle sulle navi oppure di scartarle. Se un giocatore finisce i soldi, può chiedere un prestito alla banca. Tutti i debiti devono essere estinti, senza interessi, alla fine della partita. L'effetto di questo è che i giocatori hanno accesso a un ammontare illimitato di soldi.

Esempio: i Medici pescano due tessere e fissano come prezzo 7. Gli Strozzi rifiutano l'acquisto. Allora i Medici pagano 7 monete alla banca e caricano le due tessere su una delle proprie navi, collocandola in un porto (se non è già stata collocata in un porto durante un precedente acquisto).

Conteggiare il round

Alla fine di ciascun round, i giocatori confrontano il totale dei valori delle merci sulle navi che sono attraccate nello stesso porto. Il giocatore con il valore più alto riceve una ricompensa di 20 monete per ogni porto. A parità di punteggio non viene assegnata alcuna ricompensa.

Allora i giocatori muovono il cubetto di un livello nella propria direzione per ogni tessera merci corrispondente che hanno sulle proprie navi nei rispettivi porti. I giocatori muovono il cubetto di due livelli per la tessera con valore 0. Le tessere che non sono raffigurate nel porto e le tessere d'oro non fanno muovere i cubetti.

Dopo avere spostato i cubetti, i giocatori ricevono una ricompensa di 10 monete per ogni livello dal proprio lato del porto. A parità di punteggio non viene assegnata alcuna ricompensa. Se un cubetto è posizionato su un livello indicante una ricompensa bonus di 10 o 20, il giocatore riceve questo bonus.

Esempio

I Medici vincono il confronto in due porti e ricevono così una ricompensa di 40. Il porto centrale è in parità. I Medici hanno quattro cubetti dalla propria parte e ricevono una ricompensa di 40. Gli Strozzi hanno tre cubetti nel proprio lato e uno di questi è sul livello con ricompensa bonus di 20; ottengono così 50 monete dalla banca.

Giocare più round

Dopo aver conteggiato un round, tutte le tessere vengono mischiate nel sacchetto. I cubetti non vengono cancellati. I giocatori ritirano le navi dai porti; possono successivamente posizionare le navi nello stesso porto oppure in un altro, nei turni successivi. Gli Strozzi iniziano il primo turno del secondo e terzo round.

Vincita del gioco

Il gioco finisce dopo il terzo round. Il giocatore con il più alto numero di numero vince. In caso di parità, i giocatori si spartiscono la vittoria.

© Rio Grande Games
PO Box 45715
Rio Rancho, NM 87174
RioGames@aol.com
www.riograndegames.com

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

Impaginazione a cura di a_silvia (a_silvia@infinito.it)

