

# Medici

di Reiner Knizia

Traduzione di Federico Faenza per KDS Distribuzione e [www.kdsstore.it](http://www.kdsstore.it)

## Introduzione

Siete i compratori di alcune case mercantili nella competitiva ma proficua epoca della famigerata famiglia dei Medici. Numerose navi navigano il Mediterraneo e oltre in cerca di merci rare e di mercati redditizi per i beni che commerciate. Ogni giorno vi recate al mercato all'ingrosso, dove garegiate con gli altri compratori per acquistare i beni disponibili. Le merci disponibili sono pellicce, portate dai cacciatori del nord, grano dai campi del nord e dell'est, spezie esotiche dalle strane terre dell'estremo oriente, colori, tessuti dalle numerose fabbriche della zona e raramente, oro dalle segretissime miniere.

I beni arrivano la mattina presto e vengono venduti in lotti. Questi lotti vengono venduti nell'ordine di arrivo, ma sono sovente venduti in gruppi di uno, due o tre lotti. Solitamente i gruppi vengono scelti dai compratori stessi a turno, fino a quando non finiscono. Ogni gruppo viene sovente venduto a un prezzo equo, ma i compratori migliori riusciranno sempre a comprare le merci più costose a poco e a vendere quelle peggiori a molto. Per velocizzare il processo e aumentare i prezzi, ogni compratore può fare solo un'offerta su ogni gruppo. Se nessuno fa un'offerta su un gruppo, i lotti vengono gettati a mare.

Man mano che i lotti vengono comprati, vengono caricati immediatamente sulle navi in modo che possano partire subito dopo la chiusura del mercato, quando la marea è ancora alta. I compratori che riescono a riempire le proprie navi in fretta sovente fanno visita ai loro amici in una delle numerose taverne della zona; più sovente, tuttavia, restano al mercato per imparare dai propri avversari. Quando rimane soltanto un compratore, il mercato viene chiuso e tutti i lotti rimanenti, se ce ne sono, vengono caricati gratuitamente sulla sua nave; se non ha spazio, i lotti extra vengono gettati a mare in modo da liberare il mercato per le merci del giorno dopo.

Mentre le navi salpano per consegnare le proprie mercanzie ai porti esteri, i compratori si riuniscono per calcolare i guadagni del giorno. I guadagni di un compratore si basano sul valore totale delle merci acquistate e sul numero di ogni merce in rapporto a quelle degli altri. Questo è il momento giusto per chi ha guadagnato di più per vantarsi, e per congratularsi con lui per tutti gli altri, ma anche di ricordare che il domani darà nuove opportunità a tutti. Più tardi i compratori inizieranno a pensare al giorno successivo: sarà meglio procurarsi solo le merci migliori e più costose o cercare di monopolizzare il mercato di una o due merci? Entrambe le strategie possono portare profitto e successo, ma solo quando i ricavi eccedono le spese.

Il compratore che guadagna di più in tre giorni è il vincitore di Medici.

## Contenuto

1 tabellone di gioco per seguire i guadagni e gli acquisti

36 carte (7 per ogni tipo di merce tra tessuti (cloth), pellicce (fur), grano (grain), colori (dye) e spezie, rispettivamente di valore 0,1, 2, 3, 4, 5,5: 1 carta oro con valore 10)

6 plance delle navi, 1 per ognuno dei sei colori (rosso, verde, blu, giallo, viola e nero)

36 segnalini, 6 per ognuno dei sei colori (rosso, verde, blu, giallo, viola e nero)

## Prima dell'apertura del mercato

Ogni compratore sceglie un colore e prende la corrispondente plancia della nave e i sei segnalini di quel colore.

Mettete il tabellone di gioco in mezzo al tavolo. Al centro del tabellone ci sono 5 bancarelle del mercato a forma di piramide, una per ogni tipo di mercanzia (tessuti, pellicce, grano, colori e spezie). Ogni bancarella ha otto livelli, usati per tener conto degli acquisti di ogni compratore. Questi vanno a sommarsi nei tre giorni in cui si divide la partita. I compratori possono guadagnare soldi extra se sono tra i migliori due compratori di ogni mercanzia. All'inizio i compratori mettono uno dei propri segnalini al livello più basso di ogni bancarella. Man mano che i compratori acquistano merce nel corso della partita, i loro segnalini vengono spostati verso l'alto seguendo gli acquisti di ogni mercanzia. Inoltre ogni compratore avrà un bonus addizionale di 5, 10 o 20 fiorini se raggiunge uno dei tre livelli più alti di ogni bancarella.

Il guadagno viene segnato spostando il proprio segnalino attorno al bordo del tabellone, nel percorso segnato con i numeri dallo 0 al 99. Se i soldi di un giocatore superano i 100, continua a muovere il suo segnalino e si ricorda che ha più di 100 fiorini. I compratori non possono prendere in prestito denaro e quindi non possono scendere al di sotto dello 0 sulla tabella dei soldi. All'inizio della partita i compratori mettono uno dei loro sei segnalini sul 40 (se ci sono 3 o 4 compratori) o sul 30 (se ce ne sono 5 o 6). Questo è il capitale iniziale di ogni compratore.

Le 36 carte rappresentano i lotti delle cinque merci, con valori di 0,1, 2, 3, 4, 5. L'ultima è una carta oro con valore 10. Il numero di lotti disponibili ogni giorno cambia a seconda dei compratori:

18 lotti con 3 giocatori; rimuovete 18 carte

24 lotti con 4 giocatori; rimuovete 12 carte

30 lotti con 5 giocatori; rimuovete 6 carte

36 lotti con 6 giocatori; usate tutte le carte.

Mescolate tutte le carte e rimuovete il numero di carte specificato nella tabella qui sopra, mettendole da parte senza guardarle. Mettete le carte rimanenti a faccia in giù in un mazzo a fianco del tabellone.

Il compratore più giovane inizia il primo giorno. Nei giorni successivi inizierà il giocatore con la minor quantità di denaro. Il gioco procede in senso orario.

## **Al Mercato**

### **Selezionare i lotti**

I compratori a turno scelgono i lotti che comporranno i gruppi messi all'asta. Nel turno di un compratore, questo pesca la prima carta del mazzo e la mette a faccia in su, in modo che tutti possano vedere che lotto rappresenta (la carta mostra il tipo e il valore della merce; ad esempio Colori 3). Dopo aver esaminato il primo lotto, il compratore può pescarne nello stesso modo un secondo e un terzo. Il compratore può fermarsi dopo uno o due, ma non ne può comunque pescare più di tre. Una volta selezionato il lotto, diventa parte del gruppo e deve essere messo all'asta. Quando un giocatore completa un gruppo (1, 2 o 3 lotti), questo viene messo all'asta.

### **Mettere i gruppi all'asta**

I lotti vengono venduti come unico gruppo e non possono essere divisi. Le offerte partono dalla persona alla sinistra del compratore che ha scelto il gruppo. Ogni compratore ha solo un'opportunità di fare un'offerta su un gruppo; può offrire o passare. In senso orario, gli altri compratori possono offrire o passare; le offerte successive devono sempre superare l'offerta più alta fatta finora. Il compratore che ha scelto il gruppo è l'ultimo a decidere se puntare o passare.

### **Caricare le navi**

Il compratore che ha fatto l'offerta più alta prende le carte del gruppo e le mette a faccia in su sulla plancia della sua nave negli appositi spazi. Il compratore paga il prezzo offerto – muovendo il suo segnalino indietro nella tabella dei soldi del corrispondente numero di spazi. Visto che i soldi di ogni compratore non possono scendere sotto lo zero, non si possono offrire più soldi di quanti si hanno.

Se tutti passano, i lotti scelti sono scartati; metteteli a faccia in giù insieme a ogni altra carta rimossa nel corso della giornata.

## **Altre regole**

Ora è il turno del compratore successivo (il giocatore alla sua sinistra). Il compratore sceglie i lotti e li mette all'asta nello stesso modo del precedente. Le aste devono seguire le seguenti regole:

Ogni compratore può solo comprare cinque lotti, visto che ogni nave ha solo cinque stive.

Quando un lotto viene comprato, viene caricato sulla nave; non può essere restituito, scambiato o scartato.

I compratori non possono fare offerte su un gruppo che li porterebbe a superare il limite di cinque lotti della sua nave.

Un compratore può scegliere un gruppo anche se contiene più lotti di quanti ne possa comprare. Deve però scegliere un gruppo che possa essere comprato da almeno un giocatore. Quando la nave di un compratore è piena, quel giocatore è fuori dal gioco per il resto della giornata, e non può più ne scegliere ne comprare i gruppi all'asta.

Per esempio: Adam ha due lotti sulla sua nave ed è il suo turno. Sceglie un gruppo di tre lotti. Barbara ha già tre lotti sulla sua nave e Charles ne ha quattro, quindi entrambi devono passare. Diane ha due lotti, e offre 7 fiorini per il gruppo. Adam passa. Diane mette i lotti sulla sua nave e paga 7 fiorini muovendo all'indietro il suo segnalino denaro di 7 spazi.

Se qualcuno ora scegliesse un altro gruppo di tre lotti, Adam sarebbe l'unico compratore in grado di comprarlo e potrebbe

offrire anche solo un fiorino.

## Fine del giorno

Quando tutti i compratori hanno riempito le proprie navi, l'ultimo compratore prende abbastanza carte dalla cima del mazzo per riempire la propria nave. Non paga denaro per queste carte, ma deve prendere le carte nell'ordine di arrivo – non può fare alcuna scelta. Se non ci sono abbastanza carte per riempire la sua nave, la sua nave salperà con una o più stive vuote. A questo punto il giorno termina e vengono contati i punti. Il giorno termina anche quando finisce il mazzo delle carte; una o più navi partiranno con le stive semi vuote. Questo può capitare se vengono scartati troppi lotti senza che nessuno faccia offerte. Ogni giorno inizia con 6 carte per ogni compratore, solo una carta extra a testa. I compratori possono sempre contare le carte rimaste nel mazzo, ma non possono mai guardarle prima che vengano pescate e messe all'asta.

## Segnare i punti

Prima di tutto, i compratori calcolano i valori dei loro lotti sommando i numeri sulle carte presenti sulla propria nave. Il compratore con la nave di maggior valore riceve il pagamento maggiore, mentre il compratore con il valore minore non riceve niente. La tabella seguente mostra l'ammontare che ogni giocatore riceve – notate che i pagamenti dipendono dal numero di compratori.

Numero di compratori	3	4	5	6
1° posto	30	30	30	30
2° posto	15	20	20	20
3° posto	--	10	10	15
4° posto	--	--	5	10
5° posto	--	--	--	5
6° posto	--	--	--	--

Se due o più compratori pareggiano, i pagamenti corrispondenti vengono sommati e divisi tra i compratori coinvolti nel pareggio; i pagamenti vengono sempre arrotondati verso il basso. I segnalini dei compratori avanzano nella tabella dei soldi dell'ammontare dei loro pagamenti. Ad esempio:

Samantha riempie la sua nave con Tessuto 5, Colori 5, Grano 3, Grano 0 e Oro 10 per un valore totale di 23; Doug riempie la sua con 20: Grano 5, Colori 4, Pelliccie 4, Pellicce 4, Pellicce 3 e Spezie 4; Sue riempie la sua con 16: Spezie 5, Tessuto 4, Tessuto 2, Tessuto 1 e Colori 5; Bob riempie la sua con 16: Spezie 3, Grano 6, Grano 4, Grano 2 e Pellicce 2; e Nancy riempie la sua con 14: Spezie 5, Spezie 2, Colori 3, Colori 0 e Tessuto 4. Questi compratori riceveranno i seguenti pagamenti:

	Valore del Lotto	Pagamenti
Samantha	23	30
Doug	20	20
Sue	16	7
Bob	16	7
Nancy	14	0

Sue e Bob si dividono i pagamenti del terzo e quarto posto ( $10+5=15/2=7,5$ , arrotondato verso il basso a 7).

Il passo successivo è quello di contare il numero di acquisti fatti da ciascun giocatore in ognuna delle 5 merci (tessuto, grano, spezie, colori e pellicce). I punti vengono calcolati una merce per volta. Ogni compratore muove il suo segnalino di una casella per ogni lotto di quel tipo che ha sulla nave (alcuni compratori preferiscono fare ciò all'atto dell'acquisto dei lotti – qualsiasi metodo viene scelto deve essere utilizzato da tutti). I segnalini vengono spostati dalla loro posizione precedente, e non possono essere spostati più in alto dell'ultimo spazio. Non deve venir considerato il valore dei lotti, solo il loro numero. Ignorate la carta Oro 10.

Il compratore nella posizione più alta su una piramide riceve 10 fiorini. Il compratore con la seconda posizione più alta ne riceve 5. In caso di pareggio, i premi vengono sommati e divisi tra i compratori coinvolti, arrotondando verso il basso. I compratori che non hanno acquistato una particolare merce possono ricevere dei fiorini solo se pareggiano per il primo o secondo posto al livello più basso. Un compratore che raggiunge uno dei tre spazi più alti della piramide riceve un bonus addizionale di 5, 10 o 20 fiorini. Se due o più compratori sono nello stesso spazio bonus, ognuno riceve il bonus intero, non vengono divisi. Quando sono stati calcolati i punti di tutte e cinque le merci i giocatori vengono pagati e muovono il loro segnalino sulla tabella dei soldi, ha inizio il nuovo giorno. Il compratore con il totale minore mescola le 36 carte, ne rimuove il numero specificato e sceglie il primo gruppo di lotti per l'asta. Se due o più giocatori sono ultimi alla pari, scegliete a caso chi inizierà.

Esempio: Sue (S) riceve 10 fiorini, Bob (B), Nancy (N) e Doug (D) si dividono 5 fiorini ricevendone uno a testa.

Esempio Sue (S) riceve 30 fiorini (10 più il bonus di 20), Bob (B) nessuno, Nancy (N) e Doug (D) ne ricevono 12 a testa (5 diviso 2 più il bonus di 10 fiorini).

## **Fine della Partita**

Dopo aver calcolato il punteggio del terzo giorno la partita finisce. Il compratore con la maggior quantità di denaro vince.

## **Tattiche**

Non c'è bisogno di avere sempre la nave piena di merci del maggior valore per vincere. Comprando lotti di solo una o due merci, i compratori possono guadagnare un mucchio di soldi con i bonus nel corso dei tre giorni.

Invece di mettere all'asta un singolo lotto di alto valore, considera la possibilità di aggiungerne altri. Se sei fortunato, aggiungerai altri lotti di valore; questo ne aumenterà il costo, ma essendo l'ultimo giocatore a fare un'offerta ne avrai il controllo. Ovviamente aggiungere altri lotti potrebbe essere svantaggioso, aumentando il valore del gruppo per gli altri giocatori e diminuendolo per te.

Da principiante, non si dovrebbero mai fare offerte troppo alte – offrite molto solo per lotti di alto valore in merci che vi danno dei bonus. Questo cambia se vengono scartati molti lotti e ce n'è carenza.

---

L'autore, Reiner Knizia, vive in Gran Bretagna e si è recentemente licenziato per dedicare il suo tempo alla creazione di giochi. E' uno degli autori più prolifici e di successo nel mondo.

Graphic design: Chris Vande Voort

Art: David A. Cherry

Rules editing: Jay Tummelson & Faith Price

If you have questions, comments, or suggestions regarding this game, please write:

Rio Grande Games

PO Box 45715

Rio Rancho, NM 87174-5715

or

RioGames@aol.com

You may also want to visit our web site at <http://www.riograndegames.com>.

Traduzione di Federico Faenza per KDS Distribuzione e [www.kdsstore.it](http://www.kdsstore.it)

Questo regolamento non sostituisce quello originale incluso nella scatola ed è esclusivamente da distribuire allegato alla scatola originale.