



Medici

rijkdom, macht en eer in het oude Florence

Amigo Spiele, 1995

Reiner KNIZIA

3 - 6 spelers vanaf 10 jaar

± 90 minuten

Spelachtergrond

We bevinden ons in Italië in de 15de eeuw. Florence bereikt haar hoogtepunt als bloeiende handelsmetropool. Uit alle hoeken van de wereld worden kruiden, geweven stoffen, porselein, kleurstoffen en metalen aangevoerd en opnieuw verkocht. Families zoals de Bardi, de Strozzi, maar vooral de Medici beheersen het gebeuren en bereiken rijkdom en macht.

Doel van het spel

De spelers kruipen in de huid van Italiaanse koopmannen en proberen zoveel mogelijk waardevolle goederen aan te kopen. Daarbij is het zeer belangrijk om zich te laten gelden tegenover de medespelers. Let vooral op het aanbod, de aankooprijzen en de individuele belangen van de tegenstanders.

De speler die aan het einde van een spelronde de meest waardevolle goederen in zijn pakhuis heeft, behaalt de grootste opbrengsten. Handelsmonopolies leveren extra punten op. Na drie spelrondes wint de rijkste speler.

Spelmateriaal

➡ 1 speelbord

De handelszaken staan in het centrum en de vermogenstabel bevindt zich aan de rand.

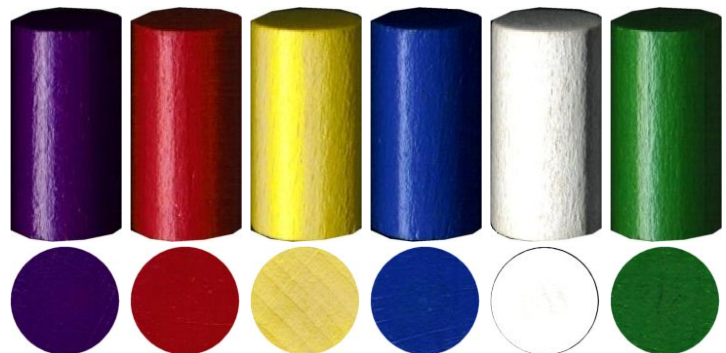


➡ 36 goederenkaarten

telkens 7 (waardes 0, 1, 2, 3, 4, 5, 5) van porselein, metaal, verf, doek en kruiden



➡ 1 neutrale kaart (waarde 10)



➡ 36 speelstenen

per kleur 5 kleine stenen en 1 grote

Spelvoorbereiding

Elke speler ontvangt de **6 stenen van zijn kleur**.

Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd.

De vijf handelszaken, voor de verschillende goederen, staan in het centrum van het speelbord afgebeeld. Elke **handelszaak** bestaat uit **8 velden**.

Op het onderste veld van elke handelszaak wordt van elke speler een kleine steen geplaatst. De twee bovenste velden van elke handelszaak kunnen een handelsmonopoliepremie opleveren van 10 of 20 punten.

Op de speelbordrand bevindt zich de vermogenstabel (van 0 tot 99 florentijnen). Op deze tabel wordt altijd het actuele vermogen van de spelers aangegeven. Als een speler rijker wordt dan 100 florentijnen dan wordt alleen het gedeelte boven de honderd weergegeven.

Bij de aanvang van het spel bedraagt het vermogen van elke speler 40 florentijnen (bij 3 of 4 spelers) of 30 florentijnen (bij 5 of 6 spelers). De zesde (grote) steen van elke speler wordt dus op het nummer 30 of 40 van de vermogenstabel geplaatst.

De 36 goederenkaarten tonen de goederen uit de vijf handelszaken met waarden van 0 tot en met 5. Bovendien is er nog een neutrale goederenkaart met de waarde 10. Deze kaart hoort niet bij een bepaalde handelszaak.

De goederenkaarten worden zeer grondig gemixt en afhankelijk van het aantal spelers wordt het volgende aantal kaarten gebruikt:

- ⇒ 18 kaarten in een spel met 3 spelers;
- ⇒ 24 kaarten in een spel met 4 spelers;
- ⇒ 30 kaarten in een spel met 5 spelers;
- ⇒ 36 kaarten (alle kaarten) in een spel met 6 spelers.

De goederenkaarten worden in een verdekte voorraadstapel naast het speelbord gelegd. De resterende kaarten worden in deze spelronde niet gebruikt.

Vóór het begin van de eerste spelronde wordt de startspeler uitgeloot. De tweede en de derde spelronde wordt begonnen door de speler met het kleinste vermogen.

Spelverloop van de eerste spelronde

Het spel wordt gespeeld met de wijzers van de klok mee.

De speler die aan de beurt is, legt om te beginnen de bovenste kaart van de goederenstapel bloot naast de voorraadstapel zodat de kaart voor alle spelers goed zichtbaar is. Als de speler dit wenst, mag hij ook nog een tweede of een derde kaart blootleggen.

Deze kaarten kunnen nu worden aangekocht.

BELANGRIJK

De kaarten kunnen enkel als pakket worden aangekocht, nooit apart.

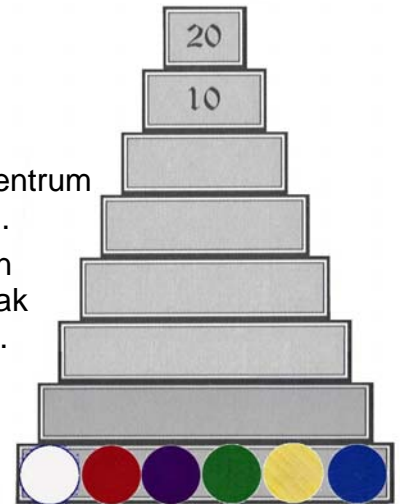
De speler links van de startspeler doet als eerste een bod op de zichtbare kaart(en) of hij past.

Om de beurt, met de wijzers van de klok mee, komen nu de andere spelers één voor één aan de beurt. Zij kunnen nu ofwel een hogere prijs bieden ofwel passen. De speler die de kaarten heeft blootgelegd, biedt als laatste of hij past.

Nadat alle spelers hebben geboden of gepast, worden de goederen toegewezen aan de hoogstbiedende. Hij ontvangt de kaart(en) en legt ze open voor zich neer op de tafel. Hij betaalt de geboden prijs door zijn spelsteen op de vermogenstabel het overeenkomstige velden achteruit te bewegen.

OPGELET

Het vermogen van een speler mag nooit onder 0 dalen.



OPMERKING

Als alle spelers passen dan wordt het kaartenpakket (bestaande uit 1 - 3 kaarten) opzij gelegd en wordt niet meer gebruikt tijdens deze ronde.

Na het afsluiten van het eerste bod, neemt de speler links van de startspeler eveneens één of meerdere kaarten van de stapel en er wordt een nieuw bod ingesteld.

Beperkingen van het pakhuis

De capaciteit van het pakhuis is beperkt tot 5 goederen. Een speler mag per spelronde nooit meer dan 5 goederenkaarten bezitten. Gekochte goederen kunnen nooit worden teruggegeven. Een speler die door het meebieden op een goederenpakket zijn maximum aan kaarten zou kunnen overschrijden, mag niet deelnemen aan de veiling.

Een speler mag meer kaarten blootleggen dan hij zelf kan gebruiken op voorwaarde dat nog minimaal één andere speler dit kaartenpakket kan kopen.

De speler die zijn pakhuis met 5 goederen heeft gevuld, mag in deze spelronde geen kaarten meer blootleggen en niet meer meebieden.

Voorbeeld

Speler A bezit 2 kaarten en is aan de beurt. Hij legt 3 kaarten bloot. Speler B bezit al 3 kaarten en speler C bezit al 4 kaarten. Deze twee spelers moeten dus passen. Speler D heeft nog maar 2 kaarten in zijn pakhuis en biedt 7 florentijnen. Speler A past en laat de kaarten dus aan speler D. Speler D heeft nu geen invloed meer op het verdere verloop van de spelronde omdat hij al vijf kaarten in zijn pakhuis heeft en niet meer mag bieden of aanbieden.

Stel dat er in het verdere verloop nogmaals drie kaarten zouden worden aangeboden dan kan speler A met een bod van 1 florentijn deze 3 goederen verwerven.

Einde van de eerste spelronde

Als alle spelers, op één na, hun pakhuis hebben gevuld, dan mag de laatste speler zijn pakhuis kosteloos vullen met goederen. Hij trekt de ontbrekende kaarten van de voorraadstapel. De speler mag uiteraard niet kiezen en moet de bovenste kaarten van de stapel nemen en aanvaarden.

De spelronde eindigt natuurlijk ook als alle goederenkaarten zijn opgebruikt. In dit geval kan het gebeuren dat één of meerdere spelers hun pakhuis niet hebben gevuld.

OPMERKING

Het is altijd toegelaten om het aantal kaarten van de voorraadstapel te tellen. Op deze wijze kan een speler het einde van een ronde beter inschatten.

Afrekening van de eerste spelronde

De spelers bepalen eerst de gezamenlijke waarde van hun goederenkaarten door de cijfers op hun kaarten op te tellen.

De speler met het meest waardevolle pakhuis bezet de eerste plaats en ontvangt de grootste winst (30 florentijnen). De andere spelers behalen steeds kleinere winsten. De speler die op de laatste plaats eindigt, heeft geen winst.

Op de tabel kan eenvoudig worden afgelezen hoeveel winst er wordt gemaakt. De winst is afhankelijk van het aantal spelers.

Aantal spelers	3	4	5	6
1ste plaats	30	30	30	30
2de plaats	15	20	20	20
3de plaats	---	10	10	10
4de plaats	---	---	5	10
5de plaats	---	---	---	5
6de plaats	---	---	---	---

Als meerdere spelers op dezelfde plaats eindigen, worden de winsten van hun desbetreffende plaatsen opgeteld en daarna gedeeld door het aantal spelers dat op die plaatsen is geëindigd. Eventueel wordt er afgerond naar beneden.

Voorbeeld van een spel met 5 spelers

Speler A heeft in de loop van de spelronde de volgende kaarten gekocht: kruidenkaart waarde 5, verfskaart waarde 5, metaalkaart waarde 3, metaalkaart waarde 0 en de neutrale kaart waarde 10. In totaal geeft dit een som van 23.

De vier andere spelers hebben de volgende sommen behaald: speler B heeft 20 (tweede plaats), speler C heeft 16 (derde plaats), speler D heeft ook 16 (vierde plaats) en speler E heeft 14 (vijfde plaats).

WAARDEBEPALING

	Kaartenwaarde	Winst
Speler A	23	30 florentijnen
Speler B	20	20 florentijnen
Speler C	16	7 florentijnen
Speler D	16	7 florentijnen
Speler E	14	0 florentijnen

Opmerking

Speler C en D bezetten de derde en de vierde plaats. Zij delen dus de desbetreffende winsten van die plaatsen: $10 + 5 = 15 / 2 = 7,5$. Afgerond wordt dit 7.

Speler E die op de laatste plaats eindigt ontvangt voor zijn kaartenwaarde van 14 punten geen florentijnen.

De grote speelstenen op de vermogenstabel worden, overeenkomstig de ontvangen bedragen, vooruit geschoven.

Na de waardebepaling worden de **handelsmonopolies** in de afzonderlijke handelszaken **gewaardeerd**. Om het overzicht beter te bewaren en zeker geen fouten te maken, raden we aan om de handelszaken één na één af te rekenen.

De spelers kunnen hun kleine speelsteen hoger zetten in elk van de 5 handelszaken op voorwaarde dat ze tijdens deze ronde één of meerdere goederenkaartjes van deze zaak hebben gekocht. Per kaart van een bepaalde goederensoort mag een speler zijn spelfiguur één veld hoger zetten in de handelszaak. De waarde van de goederenkaart heeft nu geen belang en speelt dus geen rol.

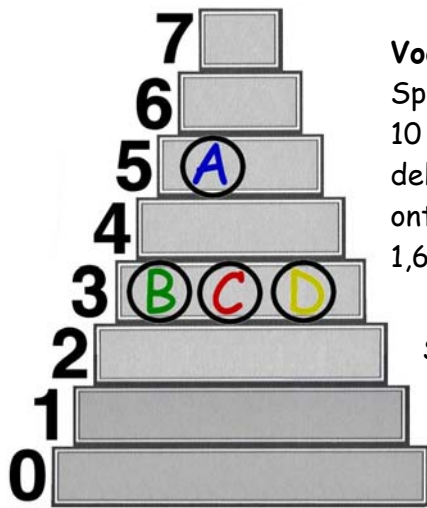
OPMERKING

De neutrale '10' wordt niet meegeteld.

De speler die van een handelszaak de meeste goederen bezit en dus met zijn speelsteen op de eerste plaats staat in deze zaak, ontvangt een bonuspremie van 10 florentijnen. De speler die op de tweede plaats staat ontvangt nog een bonuspremie van 5 florentijnen.

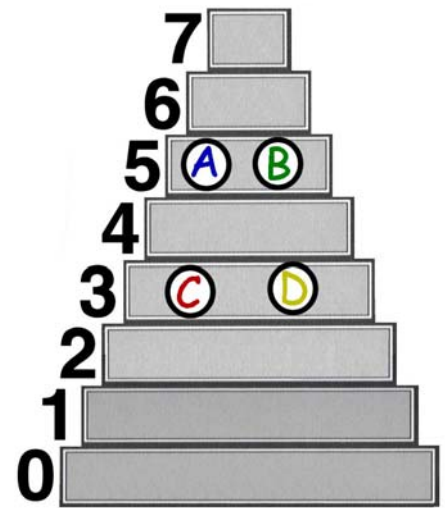
In het geval er een gelijke stand is, wordt de bonuspremie verdeeld onder die spelers. Eventueel wordt er afgerond naar beneden.

Opnieuw worden de grote stenen overeenkomstig de ontvangen bedragen, vooruit geschoven op de vermogenstabel.



Voorbeeld links

Speler A ontvangt een bonuspremie van 10 florentijnen. De spelers B, C en D delen de premie van de tweede plaats en ontvangen elk nog 1 florentijn ($5 / 3 = 1,6666$).



Voorbeeld rechts

Speler A en B bezetten de eerste en de tweede plaats. De bonuspremie van de eerste en de tweede plaats wordt opgeteld en gedeeld door twee.

Zodra alle vijf handelszaken zijn gewaardeerd en de speelstenen op de vermogenstabel zijn vooruitgeschoven, begint de volgende spelronde.

Spelverloop van de tweede en derde spelronde

Alle goederenkaarten worden opnieuw verzameld en gemixt met de kaarten die in deze ronde niet werden gebruikt. De **36 kaarten** worden opnieuw zeer grondig en verdekt geschud.

Afhankelijk van het aantal spelers wordt de volgende hoeveelheid kaarten gebruikt:

- 18 kaarten in een spel met 3 spelers;
- 24 kaarten in een spel met 4 spelers;
- 30 kaarten in een spel met 5 spelers;
- 36 kaarten (alle kaarten) in een spel met 6 spelers.

De goederenkaarten worden in een verdekte voorraadstapel naast het speelbord gelegd. De resterende kaarten worden in deze spelronde niet gebruikt.

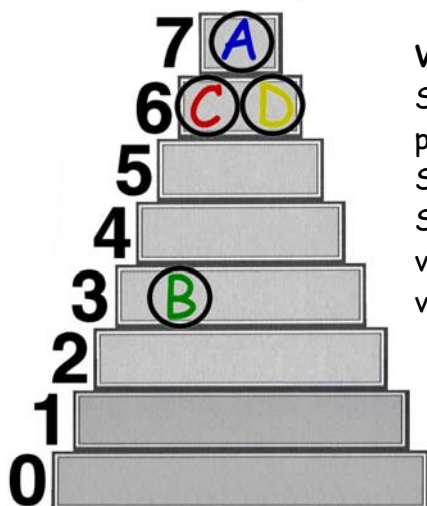
De speler met **het geringste vermogen** (het minste ver op de vermogenstabel) wordt de startspeler van deze ronde. In het geval er een gelijke stand is, wordt er geloot.

Het verloop van de tweede en de derde ronde is identiek aan het verloop van de eerste ronde.

Bij het bepalen van de handelsmonopolies in de afzonderlijke handelszaken, worden de speelstenen **vanuit hun bereikte positie verder** gezet. De speelstenen kunnen niet boven het hoogste veld worden gezet.

Als een speelsteen **de twee bovenste velden van een handelszaak** bereikt, dan wordt er respectievelijk een **extra handelsmonopoliepremie** uitbetaald van **10 of 20 florentijnen**.

Staan er meerdere speelstenen samen op de bovenste velden dan krijgt elke speler deze **extra handelsmonopoliepremie**.



Voorbeeld

Speler A ontvangt 30 florentijnen (10 florentijnen van de eerste plaats en 20 florentijnen van de extra handelsmonopoliepremie).

Speler B ontvangt niets.

Spelers C en D ontvangen elk 12 florentijnen (5/2 florentijnen van de tweede plaats en elk een extra handelsmonopoliepremie van 10 florentijnen)

Einde van het spel

Na de afrekening van de derde ronde eindigt het spel. De speler die dan met zijn grote steen het verste op de vermogenstabel staat, is de rijkste speler en wint het spel.

Opmerkingen en speltactiek

Het is niet nodig om in elke handelszaak het meest waardevolle pakhuis te bezitten om aan het einde van het spel te kunnen winnen. Ook met goederen die men op een niet te dure manier heeft verworven kan men in het middenveld van een handelszaak interessante opbrengsten verwachten. Een monopolie dat over de drie rondes kan worden opgebouwd, levert zeer hoge premies op.

Al vanaf de beslissing hoeveel kaarten er worden blootgelegd, kunnen hoge kaartenwaardes worden afgezwakt en kunnen concurrenten worden uitgeschakeld. Afhankelijk van het aantal kaarten dat een speler al bezit, zal men zijn tactiek moeten bijsturen.

Als beginnening in dit spel is het aan te raden om niet te hoog te bieden. Aangezien de laatste speler de ontbrekende goederen gratis mag nemen, heeft het geen zin om veel te bieden op middelmatige kaarten. Alleen voor hoge kaarten uit het eigen monopolie is het raadzaam om een hoog bod te doen.

Hou vooral ook het aantal kaarten in het oog want anders zou het kunnen zijn dat er veel pakhuizen leeg achterblijven.



15 januari 2005