

Medici

Rio Grande Games, 2006

Reiner KNIZIA

3 - 6 spelers vanaf 10 jaar

± 90 minuten

Spelachtergrond

De spelers kruipen in de rol van inkoper voor verschillende handelshuizen in de tijd van de beroemde Florentijnse familie de Medici. Er heerst een zeer scherpe concurrentiestrijd, maar tegelijkertijd lonken ook de hoge winsten.

In de zoektocht naar zeldzame en waardevolle handelswaren en naar nieuwe markten om deze goederen aan gunstvoorwaarden te kunnen aankopen, doorkruisen hun machtige schepen de Middellandse Zee en soms zeilen ze nog veel verder. Elke morgen begeven de inkopers zich naar de plaatselijke markten waar ze met de anderen wedijveren om de goederen die op deze dag beschikbaar zijn. Op de markt vindt men: prachtige pelzen van de jagers uit het noorden, koren uit de vruchtbare akkers van het noorden en oosten, exotische specerijen uit de vreemde landen in het Verre Oosten, kleurstoffen van heide en ver, doek en linnen van de omliggende weverijen en in een zeer zeldzaam geval zelfs goud uit de mijnen van geheimgehouden locaties.

Bij het krieken van de morgen treffen we de goederen aan op de markt, waar ze worden geveild in de volgorde waarop ze op de markt zijn toegekomen. De goederen worden steeds in pakketten aangeboden, die uit één, twee of drie stuks bestaan. Het is de traditie dat de inkopers het aantal stuks zelf bepalen. Zo mogen alle spelers één voor één, om de beurt, zolang pakketten samenstellen als er goederen beschikbaar zijn. Elke partij goederen toont een redelijke prijs, maar gewiekste inkopers vinden toch een weg om dure goederen zeer gunstig aan te kopen en goedkope goederen met grote winst te verkopen. Om de onderhandelingen wat vlotter te laten verlopen en om de inkopers tot een hoger bod aan te sporen, mag iedere inkoper voor elk pakket slechts één bod doen. De inkoper, die het pakket heeft samengesteld, mag als laatste een bod doen. In het geval dat er niemand een bod uitbrengt, wordt het pakket goederen gewoonweg in het havenbekken gekieperd.

Als een pakket is verkocht, worden de goederen meteen op een wachtend schip geladen dat onmiddellijk kan afvaren zodra de markt, bij het intreden van de vloed, wordt gesloten. Inkopers die hun schip al eerder hebben beladen, gebruiken hun vrije tijd om een bezoekje te brengen aan vrienden of om een lekker pintje te pakken in een nabijgelegen café. Meestal blijven ze echter op de markt om hun concurrenten gade te slaan en van hen te leren. Zodra er nog maar één inkoper overblijft, sluit de markt. Aangezien deze inkoper geen concurrenten meer heeft, ontvangt hij de resterende stuks (als er dan nog overblijven) gratis en mag hij deze op zijn schip laden. Als een inkoper onvoldoende laadruimte op zijn schip heeft, worden de resterende stuks in het havenbekken gekieperd. Daarna is de markt volledig leeg en kan pas op de volgende dag nieuwe goederen aanbieden.

Zodra alle schepen hun zeilen hebben bol gezet om de kostbare vracht naar vreemde havens te brengen, verzamelen zich de inkopers om hun ontvangsten te tellen.

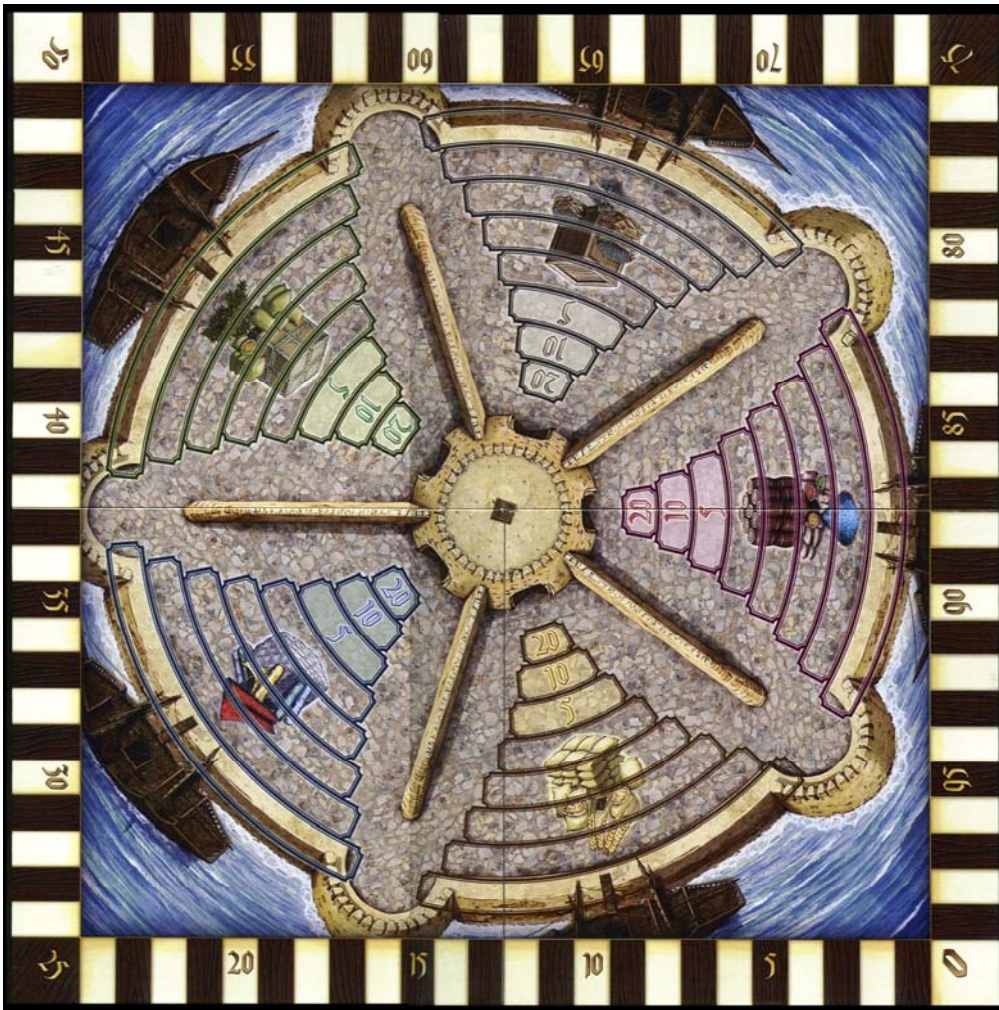
Iedere inkoper vergelijkt de totale waarde van zijn goederen en de verscheidenheid van zijn goederen op dat moment met de andere inkopers. Uiteraard zullen diegenen die goede zaken hebben gedaan pochen op hun succes. De andere spelers zullen hen wel feliciteren, maar hen er tevens op wijzen dat de volgende dag nieuwe mogelijkheden zal bieden voor iedereen. 's Avonds overdenken de inkopers hun strategie voor de volgende dag: zullen ze opnieuw proberen om alleen de beste en meest waardevolle goederen te kopen of zullen ze zich eerder concentreren op één of twee goederensoorten om zo het monopolie van deze goederensoort te verwerven?

De beide strategieën bieden een mogelijk vooruitzicht op winst en succes, maar alleen als de inkomsten ook werkelijk hoger zijn dan de uitgaven.

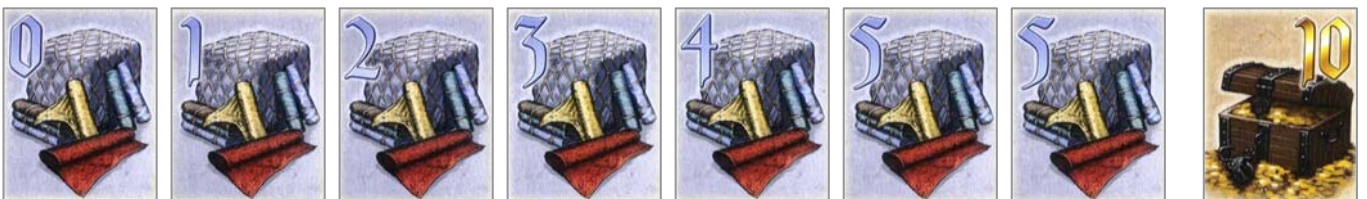
De inkoper die na drie dagen het meeste geld heeft verdiend, wordt de winnaar van Medici.

Spelmateriaal

- **1 speelbord** voor het markeren van het vermogen en de aankopen van goederen
De handelszaken staan in het centrum en de vermogenstabel bevindt zich aan de rand.



- **36 goederenkaarten**
(telkens 7 kaartjes linnen, pelzen, koren, kleurstoffen en specerijen, en telkens met de waardes 0, 1, 2, 3, 4, 5, 5 en 1 kaartje goud met de waarde 10)



linnen

pelzen

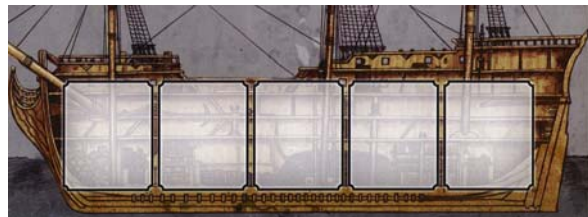
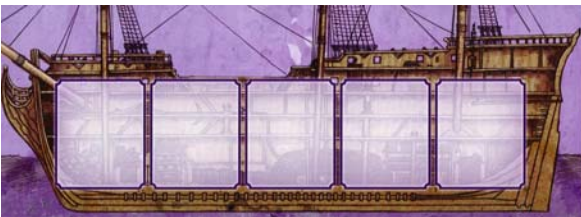
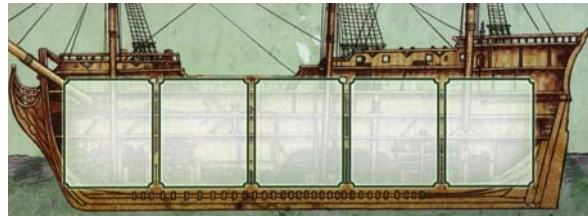
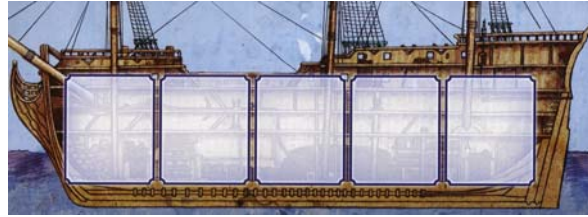
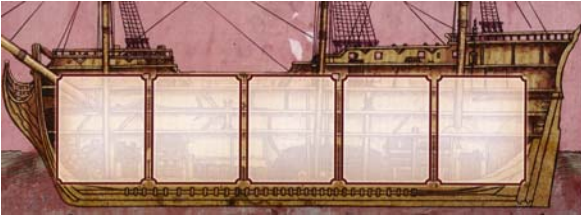
koren

verfstoffen

specerijen

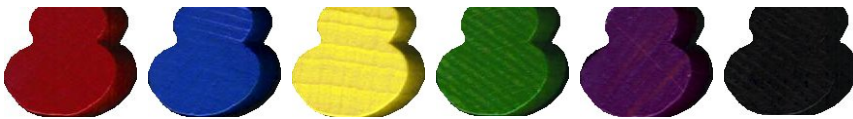
➡ 6 handelsschepen

(telkens één schip in de zes spelerskleuren: rood, blauw, geel, groen, paars en zwart)



➡ 36 telstenen

(telkens 6 stenen in de spelerskleuren)



➡ 1 stoffen buidel



➡ 1 handleiding

Spelvoorbereiding

→ Iedere speler kiest een kleur en ontvangt het handelsschip en de zes telstenen van zijn kleur.

→ Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd. Op het speelbord staan vijf marktkraampjes (handelszaken) afgebeeld in de vorm van een piramide. Voor elke goederensoort bestaat er één kraampje: linnen, pelzen, koren, kleurstoffen en specerijen. Elk marktkraampje bestaat uit acht trappen. Met deze hulp worden de aankopen voor elke inkoper genoteerd.

Vóór het spelbegin plaatst iedere inkoper één van zijn telstenen op de onderste trap van elk marktkraampje. De aankopen worden berekend over de drie speeldagen door telkenmale voor elk gekocht stuk, van de desbetreffende goederen, de telsteen van de speler één trap hoger te plaatsen. Als een telsteen één van de drie hoogste trappen bereikt, ontvangt de inkoper een bonus van 5, 10 of 20 florijnen. Aanvullend worden de beide inkopers, die van een goederensoort de meeste stuks hebben gekocht, met extra ontvangsten beloond.

- Rondom de marktkraampjes loopt de vermogenstabel voor het geld van de spelers. De velden van deze vermogenstabel gaan van 0 tot en met 99. Als het vermogen van een speler de 100 florijnen overtreft, zet hij zijn telsteen gewoon verder op de tabel en hij begint terug van 1. Uiteraard moet hij, en natuurlijk ook de andere spelers, 100 florijnen bijtellen bij het bedrag dat zijn telsteen op de vermogenstabel aangeeft. De inkopers kunnen geen krediet opnemen. Daarom kunnen de telstenen op de tabel nooit onder de waarde 0 worden gezet. Bij de aanvang van het spel bedraagt het vermogen van elke speler 40 florijnen (bij 3 of 4 spelers) of 30 florijnen (bij 5 of 6 spelers). Eén van de zes telstenen van elke speler wordt dus op het nummer 30 of 40 van de vermogenstabel geplaatst.
- De 36 goederenkaarten tonen de afzonderlijke stuks in de vijf goederensoorten en dit met de waardes 0, 1, 2, 3, 4, 5 en 5. Bovendien is er nog een goudkaartje met de waarde 10.

Het aantal stuks dat iedere dag wordt geveild, is afhankelijk van het aantal spelers:

- ⇒ 18 stuks in een spel met 3 spelers, 18 stuks worden terzijde gelegd;
- ⇒ 24 stuks in een spel met 4 spelers, 12 stuks worden terzijde gelegd;
- ⇒ 30 stuks in een spel met 5 spelers, 6 stuks worden terzijde gelegd;
- ⇒ 36 stuks (alle goederenkaarten) in een spel met 6 spelers.

Om te beginnen worden alle kaartjes in de buidel gestopt en zeer goed gemixt. Vervolgens wordt het hierboven aangegeven aantal kaartjes voor deze dag terzijde gelegd. De resterende kaartjes blijven in de buidel en staan voor deze dag ter beschikking.

- Vóór het begin van de eerste spelronde wordt de startspeler van de eerste dag geloot. Aan de beide volgende dagen (spelrondes) begint telkens de speler met het kleinste vermogen.
- Er wordt gespeeld met de wijzers van de klok mee.

Op de markt

Pakket samenstellen

Om de beurt stellen de inkopers, in hun speelbeurt, pakketten goederen samen die dan worden geveild.

Als een inkoper aan de beurt komt, moet hij één kaartje uit de buidel trekken. Hij legt dit kaartje open voor zich neer zodat alle spelers dit goed kunnen zien welke goederensoort er werd getrokken en welke waarde ze heeft.



Voorbeeld
Verfstoffen met de waarde 3.



Voorbeeld
Specerijen met de waarde 1.

Nadat de inkoper het eerste kaartje heeft getrokken en bekeken, mag hij op dezelfde manier een tweede en een derde kaartje trekken. De speler mag echter ook na het eerste of na het tweede kaartje verzaken aan de mogelijkheid om kaartjes te trekken.

Een inkoper mag nooit meer dan drie kaartjes trekken.

Zodra een kaartje werd getrokken, wordt het een onderdeel van het goederenpakket en moet het ook worden geveild.

Zodra de speler beslist dat het pakket compleet is (1, 2 of 3 stuks), wordt er geveild.

Pakket veilen

De goederen worden steeds als pakket geveild en kunnen nooit apart worden opgedeeld. De linkerbuurman van de inkoper die het goederenpakket heeft samengesteld, mag als eerste een bod doen.

Elke inkoper mag voor het pakket maar één bod doen. Als hij aan de beurt komt, doet hij een bod of hij past. Met de wijzers van de klok mee doen de overige inkopers een bod of ze passen.

Ieder bod moet hoger zijn dan het vorige bod.

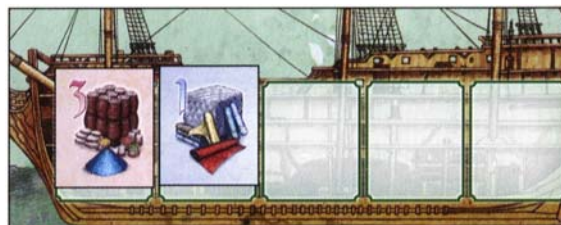
De speler die het pakket heeft samengesteld, mag als laatste zijn bod doen of passen.

In het geval dat alle spelers passen, worden de kaartjes van dit pakket weggelegd en ze worden bij de andere kaartjes gelegd die aan het begin van de dag terzijde werden gelegd.

Laden van het schip

De inkoper met het hoogste bod neemt de kaartjes en legt ze open op de voorziene laadruimen in zijn schip.

De speler betaalt het geboden bedrag door zijn telsteen op de vermogenstabel het overeenkomstige aantal velden achteruit te bewegen.



Omdat de inkopers geen krediet kunnen opnemen, mogen ze ook nooit meer geld bieden dan ze werkelijk bezitten. Het is ook niet toegelaten om geld te lenen.

Andere spelregels

Nadat de startspeler zijn speelbeurt heeft beëindigd, krijgt de volgende inkoper zijn beurt. Dit is de linkerbuurman van de inkoper die de vorige ronde het goederenpakket heeft samengesteld.

Deze speler stelt nu zelf een pakket samen (maximaal 3 stuks) en veilt het op dezelfde manier als hierboven werd beschreven.

Voor de veiling gelden de volgende regels:

- Iedere inkoper kan maximaal 5 stuks goederen kopen omdat zijn handelsschip maar beschikt over vijf laadruimen.
- Als een speler een pakket goederen koopt, moet hij alle goederen op zijn schip laden. Hij mag de goederen niet teruggeven, ruilen of wegwerpen.
- Een inkoper mag niet meebieden op een pakket goederen dat zo groot is dat daarmee de laadcapaciteit van zijn schip zou overschreden worden.
- Een inkoper mag een pakket goederen samenstellen dat meer stuks bevat dan hij zelf in zijn schip kan laden op voorwaarde dat er nog minstens één inkoper is die nog wel voldoende laadruimte in zijn schip heeft.
- Een inkoper mag nooit een pakket samenstellen dat te groot is zodat geen enkele speler er kan op bieden.
- Als het schip van een inkoper is volgeladen, is hij voor de rest van de dag vrij. Hij mag geen pakketten meer samenstellen en hij mag ook niet meer bieden op een pakket.

Voorbeeld

Carl is aan de beurt en hij heeft twee stuks goederen in zijn laadruimte van zijn schip. Hij stelt een pakket samen dat uit drie stuks bestaat. Anne heeft al drie stuks geladen en Marc heeft al vier stuks geladen. Anne en Marc kunnen niet meer bieden en passen. Herman heeft twee stuks goederen geladen en biedt 7 florijnen voor het pakket. Carl past. Herman laadt de drie stuks goederen in zijn handelsschip en betaalt 7 florijnen door zijn telsteen op de vermogenstabel 7 velden naar achter te zetten. Als er nu een speler een pakket uit drie stuks goederen zou samenstellen, kan Carl dit aankopen voor 1 florijn omdat hij de enige is die nog drie vrije laadruimtes heeft.

Het einde van de dag

Als alle inkopers, op één na, hun handelsschip compleet hebben gevuld, mag de laatste inkoper zijn laadruimte kosteloos vullen met goederen. Hij trekt de ontbrekende goederenkaarten uit de buidel. De speler mag uiteraard niet kiezen en hij moet de kaarten nemen die hij heeft getrokken en hij mag geen enkele kaart weigeren.

Als er in de buidel onvoldoende goederenkaartjes aanwezig zijn, neemt de speler de kaartjes die er zijn. De andere laadruimtes blijven dan leeg. Daarmee eindigt de dag en volgt er een waardering.

De dag eindigt ook als de buidel leeg is. In dit geval kan het gebeuren dat één of meerdere spelers nog vrije laadruimte hebben. Dit gebeurt zeker als er te veel pakketten terzijde werden gelegd omdat geen enkele inkoper een bod wou uitbrengen.

Aangezien aan het begin van de dag telkens 6 goederenkaartjes per speler voorhanden zijn, zijn er slechts zoveel overtollige goederenkaartjes als het aantal inkopers die meespelen.

De spelers mogen de goederenkaartjes in de buidel niet bekijken.

Waardering van de dag

↪ Als **eerste waardering** bepalen de spelers de **totale waarde** van hun goederenkaarten door de cijfers op hun kaartjes op te tellen. De inkoper met de meest waardevolle laadruimte bezet de eerste plaats en ontvangt de grootste winst (30 florijnen). De andere spelers behalen steeds kleinere winsten. De speler die op de laatste plaats eindigt, heeft geen winst en ontvangt niets.

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

AANTAL INKOPERS	3	4	5	6
1ste plaats	30	30	30	30
2de plaats	15	20	20	20
3de plaats		10	10	15
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

Speler A heeft in de loop van de spelronde de volgende goederen gekocht: linnen waarde 5, verfstoffen waarde 5, koren waarde 3, koren waarde 0 en de goudkaart 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).

WAARDERING

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

Opmerkingen

- 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 florijnen.

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

↪ Als **tweede waardering** worden de **handelsmonopolies** in de afzonderlijke handelszaken (in de vijf goederensoorten: linnen, koren, specerijen, verfstoffen en pelzen) gewaardeerd. Om het overzicht beter te bewaren en zeker geen fouten te maken, raden we aan om de handelspiramides één na één af te rekenen.

De spelers kunnen hun telsteen hoger zetten in elk van de 5 handelspiramides op voorwaarde dat ze tijdens deze ronde één of meerdere goederenkaartjes van deze soort hebben gekocht. Per kaart van een bepaalde goederensoort mag een speler zijn telsteen één veld hoger zetten in deze handelspiramide. De waarde van de goederenkaart heeft nu geen belang en speelt dus geen rol maar wel het aantal is belangrijk.

OPMERKINGEN

- *De telstenen worden steeds vanuit hun huidige positie, na de laatste waardering, verder geschoven. Ze beginnen dus niet telkens terug van trap 0.*
- *De telstenen kunnen niet hoger dan de hoogste trap worden gezet.*
- *Het goudkaartje wordt niet meegeteld omdat hiervoor geen handelspiramide is voorzien.*

De inkoper die van een handelspiramide de meeste goederen bezit en dus met zijn telsteen op de **hoogste trap** in deze piramide staat, ontvangt een **bonuspremie van 10 florijnen**. De speler die op de **tweede plaats** staat ontvangt nog een **bonuspremie van 5 florijnen**.

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

Het is mogelijk dat inkopers een bonuspremie ontvangen voor goederen die ze niet hebben gekocht in deze ronde of als er een gelijke stand voor de eerste of tweede plaats heerst op de onderste trap.

Als een inkoper **één van de drie hoogste trappen** van een handelspiramide bereikt, ontvangt hij extra een bonus van **5, 10 of 20 florijnen**. Als er meerdere inkopers op hetzelfde bonusveld staan, ontvangen ze elk het volledige bonusbedrag. Deze bonus wordt niet opgedeeld.

Zodra alle vijf handelspiramides zijn gewaardeerd en de telstenen op de vermogenstabel zijn vooruitgeschoven, begint de volgende dag (spelronde).

De inkoper met het kleinste vermogen wordt de nieuwe startspeler. Hij stopt alle 36 kaartjes terug in de buidel en mixt ze zeer goed. Daarna legt hij een aantal kaartjes terzijde, afhankelijk van het aantal spelers, en hij stelt het eerste pakket voor de nieuwe veiling samen.

Als er een gelijke stand is voor de speler met het kleinste vermogen, wordt tussen deze spelers geloot wie de startspeler mag zijn.

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



Voorbeeld

Anne ontvangt 10 florijnen. Carl, Marc en Herman delen de bonuspremie van 5 florijnen, ze ontvangen elk één florijn.



Voorbeeld

Anne ontvangt 30 florijnen (10 florijnen voor de eerste plaats en 20 florijnen voor de hoogste trap).

Carl en Marc ontvangen elk 12 florijnen (2 florijnen voor de tweede plaats en 10 florijnen voor de tweede hoogste trap).

Herman ontvangt niets.

Einde van het spel

Na de waardering van de derde dag eindigt het spel.

De inkoper met het grootste vermogen, wint het spel.

Tactische tips

- Het is niet nodig om altijd het schip met de meest waardevolle lading te hebben om het spel te kunnen winnen. Ook de speler die zich vooral concentreert op goederen van één of twee soorten kan door de bonuspremies, die over de drie dagen worden verdeeld, veel geld opstrijken.
- In plaats van als veilingmeester onmiddellijk een zeer waardevolle goederenkaart apart te veilen, kan men ook overwegen om toch één of twee goederen aan dit pakket toe te voegen. Met wat geluk trekt men nog een zeer interessante goederenkaart waardoor de waarde van het pakket stijgt en het bod alsmaar hoger wordt. Maar men behoudt zelf de controle omdat men als veilingmeester het laatste bod mag doen. Anderzijds moet men er ook rekening mee houden dat men een goederenkaart kan trekken die het pakket veel interessanter maakt voor de anderen dan voor jezelf.
- 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 goederenkaarten die een eigen monopolie versterken, is het raadzaam om een hoog bod te doen.
- Al vanaf de beslissing hoeveel kaarten er in een veiling worden blootgelegd, kunnen hoge kaartenwaardes worden afgezwakt en kunnen concurrenten worden uitgeschakeld. Afhankelijk van het aantal kaarten dat een speler al bezit, moet men zijn tactiek bijsturen.
- Hou vooral ook het aantal goederenkaarten in het oog want anders zou het kunnen zijn dat er veel laadruimen leeg achterblijven.



4 april 2007