

Anmerkungen zur Spieltaktik

Man muß keineswegs immer das wertvollste Lager besitzen, um am Ende der Gewinner zu sein. Mit günstig erworbenen Waren lassen sich auch im Mittelfeld lukrative Gewinne erzielen. Über drei Runden aufbaute Monopole bringen hohe Prämien.

Schon durch die Entscheidung, wie viele Karten jeweils aufgedeckt werden, können hohe Warenwerte abgeschwächt und dadurch Konkurrenten ausgeschaltet werden. Je nachdem wie viele Karten man selbst besitzt, ist eine andere Spieltaktik gefragt.

Als Anfänger sollte man vorsichtig und nicht zu hoch bieten. Da der letzte Spieler die fehlenden Warenkarten kostenlos erhält, macht es keinen Sinn für durchschnittliche Karten viel zu bieten. Nur für hohe Karten aus den eigenen Monopolen lohnt sich ein hoher Einsatz. Das alles ändert sich natürlich, wenn die Karten knapp werden und manche Lager leer bleiben müssen.

Medici

Reichtum, Macht und Ehre im alten Florenz

Ein Handelsspiel für 3 bis 6 Spieler, ab 10 Jahren
von *Feiner Knizia*

Spielgeschichte

Wir befinden uns im Italien des 15. Jahrhunderts. Florenz erreicht als Handelsmetropole seine höchste Blüte. Aus aller Welt werden Gewürze, Tuche, Farben, Porzellan und Metalle eingekauft und wieder verkauft. Handelsfamilien wie die Bardi, die Strozzi und ganz besonders die Medici beherrschen das Geschehen und gelangen zu Reichtum und Macht.

Spielziel

Sie sind ein italienischer Kaufmann und versuchen, möglichst wertvolle Handelswaren einzukaufen. Dabei müssen Sie sich sehr geschickt gegen Ihre Mitspieler durchsetzen. Wer am Ende einer Spielrunde die wertvollsten Waren im Lager hat, erzielt den höchsten Erlös. Handelsmonopole bringen zusätzliche Prämien. Nach drei Spielrunden gewinnt der reichste Spieler.

Spielmaterial

- 1 Spielplan mit Handelskontoren und Vermögensskala.
- 36 Warenkarten mit Metallen, Porzellan, Farben, Tuche und Gewürzen. Jeweils sieben Karten mit den Werten 0-1-2-3-4-5-5 und eine neutrale 10.
- 36 Spielsteine, 6 Steine in 6 Farben.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält 6 Spielsteine einer Farbe.

Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt. Er zeigt im Zentrum die fünf Handelskontore für die verschiedenen Waren. Jedes Kontor besteht aus acht Feldern. In das Grundfeld eines jeden Kontors stellen alle Spieler je einen ihrer Spielsteine. Die beiden obersten Felder der Kontore sind mit den Monopolprämien 10 und 20 beschriftet.

Am Spielplanrand befindet sich die Vermögensskala von 0-99 Florentiner. Auf der Skala wird immer das aktuelle Vermögen der Spieler angezeigt. Steigt das Vermögen eines Spielers über 100 Florentiner, so wird nur der darüberliegende Teil angezeigt. Zu Beginn des Spiels wird der restliche Spielstein eines jeden Spielers auf das Zahlenfeld 40 (bei 3 und 4 Spielern) oder auf das Feld 30 (bei 5 und 6 Spielern) gestellt. Das ist das Anfangskapital der Spieler.

Je eine Figur von jedem Spieler kommt auf die Grundfelder der 5 Kontore

Die 6. Figur wird auf das Zahlenfeld 30 oder 40 gestellt. 18 bis 36 Warenkarten, abhängig von der Spielerzahl, werden als verdeckter Stapel neben den Spielplan gelegt.

Die **36 Warenkarten** zeigen Waren aus den 5 Kontoren mit Werten von 0 bis 5. Außerdem gibt es noch eine neutrale Warenkarte mit dem Wert 10. Diese Karte gehört zu keinem Kontor. Die Karten werden gut gemischt. Je nach der Spielerzahl werden dann

- 18 Karten bei 3 Spielern,
- 24 Karten bei 4 Spielern,
- 30 Karten bei 5 Spielern
oder alle
- 36 Karten bei 6 Spielern

als verdeckter Stapel neben den Spielplan gelegt. Die restlichen Karten kommen für diese Spielrunde verdeckt aus dem Spiel.

Es wird ausgelost, wer die erste Spielrunde beginnt. Die 2. und 3. Spielrunde beginnt jeweils der Spieler mit dem geringsten Vermögen.

Ablauf der ersten Spielrunde

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Wer am Zug ist, deckt zunächst eine **Warenkarte vom verdeckten Stapel** auf und legt sie offen, für alle gut sichtbar, neben den Stapel. Wenn er möchte, kann der Spieler danach **noch eine 2. Karte und auch noch eine 3. Karte** vom Stapel aufdecken und offen auslegen.

Die aufgedeckten Waren können nun von jedem Spieler erworben werden. **Wichtig:** Alle offenen Karten sind nur als Warenpaket zu erhalten. Es ist nicht möglich, nur einen Teil der Karten zu erwerben.

Als erster nennt der Spieler links von demjenigen, der die Karten aufgedeckt hat, einen Preis oder er paßt. **Reihum** kommen nun alle anderen Spieler an die Reihe, **können einen höheren Preis nennen oder passen**. Der Spieler, der die Karten aufgedeckt hat, bietet als letzter oder paßt ebenfalls.

Das Warenpaket wird nur eine Runde lang versteigert. Wer den höchsten Preis genannt hat, erhält die aufgedeckten Karten und legt sie offen vor sich ab. Der Spieler zahlt den gebotenen Preis, indem er sein Vermögen auf der Skala entsprechend dem zu zahlenden Preis verringert.

Achtung: Das Vermögen darf nie unter 0 Florentiner fallen.

Danach ist der Spieler links von demjenigen an der Reihe, der zuvor die Waren aufgedeckt hat.

Sonderfall: Wenn alle passen, werden die aufgedeckten Karten verdeckt beiseite gelegt und in dieser Spielrunde nicht mehr gebraucht.

Beschränkte Lagerkapazität

Im Laufe der Spielrunde erwerben die Spieler immer mehr Waren und legen sie vor sich ab. Die **Lagerkapazität ist jedoch auf 5 Karten beschränkt**. Daher darf kein Spieler mehr als 5 Karten in einer Spielrunde besitzen. Gekaufte Waren können nicht mehr zurückgegeben werden. Wenn ein Spieler mit den gerade neu aufgedeckten Karten seine Lagerkapazität überschreiten würde, darf er nicht mitbieten. Der han-

Wenn alle 5 Kontore auf diese Weise abgerechnet und die Spielsteine auf der Vermögensskala entsprechend vorwärts gezogen worden sind, beginnt die nächste Spielrunde.

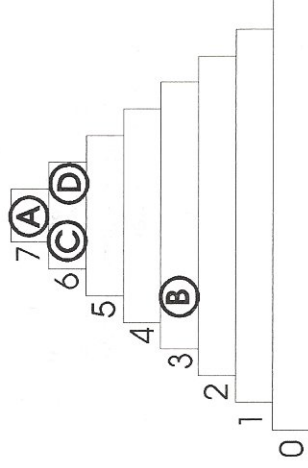
Der Ablauf der 2. und 3. Spielrunde

Alle 36 Warenkarten werden wieder zusammengelegt, gut gemischt und je nach Anzahl der Spieler (s.o. 18 Karten für 3 Spieler, 24 Karten für 4 Spieler, 30 Karten für 5 Spieler, 36 Karten für 6 Spieler) als verdeckter Kartenstapel neben den Spielplan gelegt. Es beginnt der Spieler mit dem geringsten Vermögen auf der Skala. Im Falle eines Patts wird gelost.

Bei der Prämienermittlung in den einzelnen Kontoren werden die Spielsteine aus der bereits erreichten Position weitergezogen. Dabei können die Steine nicht über das höchste Feld hinausziehen. Erreichen Spielsteine die **Prämienfelder 10 und 20**, bringt das den entsprechenden Spielern eine zusätzliche Monopolprämie in dieser Höhe (10 bzw. 20) ein.

Beispiel:

Spieler A erhält 30 Florentiner (10+Prämie von 20 Florentiner), Spieler B geht leer aus, Spieler D und C erhalten je 12 Florentiner (5 geteilt durch 2 + Prämie von 10 Florentiner).



Ansonsten ist der Ablauf identisch mit dem der ersten Spielrunde.

Spielende

Nach der Abrechnung der 3. Spielrunde endet das Spiel. Der Spieler, dessen Stein auf der Vermögensskala am weitesten vorne steht, gewinnt.

Alle Warenkarten wieder mischen und in der gleichen Anzahl wie in der 1. Spielrunde wieder als Stapel neben den Spielplan legen. Der Spieler mit dem geringsten Vermögen beginnt. Die beiden obersten Felder in den Kontoren bringen zusätzlich Prämien.

deinde Spieler darf mehr Karten aufdecken, als er selbst kaufen könnte. Aber er muß darauf achten, daß noch mindestens ein Spieler die angebotenen Waren erwerben kann. Wer sein Lager mit 5 Warenkarten gefüllt hat, darf in dieser Spielrunde nicht mehr aufdecken und nicht mehr mitbieten.

Beispiel: Spieler A besitzt 2 Karten und ist an der Reihe. Er deckt 3 Karten auf. Spieler B besitzt bereits 3 Karten und Spieler C schon 4 Karten. Beide müssen passen. Spieler D hat erst 2 Karten in seinem Lager, er bietet 7 Florentiner. Spieler A paßt und überläßt damit Spieler D die aufgedeckten Karten, der nun auf den weiteren Ablauf dieser Spielrunde keinen Einfluß mehr hat. Werden später beispielsweise wieder drei Karten aufgedeckt, kann Spieler A als einziger Käufer die Waren zum Preis von einem Florentiner erwerben.

Ende der ersten Spielrunde

Haben **alle Spieler bis auf einen ihr Lager gefüllt**, darf der **letzte** Spieler die ihm noch fehlenden Karten kostenlos vom Stapel ziehen. Er hat jedoch keine Wahlmöglichkeit mehr und darf keine Karten zurückweisen. Damit ist die erste Spielrunde beendet.

Die Spielrunde endet auch, wenn der **Kartenstapel aufgebraucht** ist. Das gilt selbst dann, wenn einige Spieler ihr Lager nicht ganz gefüllt haben. Es ist erlaubt, die noch im Stapel vorhandenen Karten zu zählen, um das Rundenende besser vor auszuplanen.

Abrechnung der ersten Spielrunde

Zuerst ermitteln alle Spieler den **Gesamtwert ihrer Warenkarten**, indem sie die Zahlen auf allen ihren Karten zusammenzählen. Wer das wertvollste Lager besitzt (der 1. Spieler), erzielt den höchsten Erlös. Die weiteren Spieler erhalten kleinere Erlöse. Der Spieler mit dem geringsten Gesamtwert geht leer aus. In der folgenden Tabelle ist leicht abzulesen, wie hoch der Erlös für die einzelnen Spieler ist. Der Erlös ist abhängig von der Spielerzahl.

Spielerzahl	3	4	5	6
1. Platz	30	30	30	30
2. Platz	15	20	20	-20
3. Platz	-	10	10	10
4. Platz	-	-	5	10
5. Platz	-	-	-	5
6. Platz	-	-	-	-

Im Falle eines Patts, wenn mehrere Spieler gleich wertvolle Lager besitzen, werden die entsprechenden Erlöse **zusammengelegt und geteilt**. Gegebenenfalls **muß abgerundet werden**. Hat jeder seinen Erlös ermittelt, werden die Spielsteine auf der Vermögensskala entsprechend vorwärts gezogen.

Kein Spieler darf in einer Spielrunde mehr als 5 Warenkarten besitzen. Wer 5 Karten besitzt, muß den Rest der Spielrunde aussetzen.

Der letzte Spieler, erhält ihm fehlende Karten kostenlos.

Spielende: wenn alle Lager gefüllt, oder Kartenstapel aufgebraucht.

Beispiel für 5 Spieler:

Spieler A hat im Laufe der Spielrunde Gewürze-5, Farben-5, Metalle-3, Metalle-0 und die neutrale 10 erworben. Die übrigen 4 Spieler haben entsprechend ihrer Karten die folgenden Wertungen erreicht:

Spieler B = 20 (2. Platz), Spieler C = 16 (3. Platz),
Spieler D = 16 (4. Platz), Spieler E = 14 (5. Platz).

Wertermittlung:

Spieler	Kartenwert	Erlös
Spieler A	23	30 Florentiner
Spieler B	20	20 Florentiner
Spieler C	16	7 Florentiner
Spieler D	16	7 Florentiner
Spieler E	14	0 Florentiner

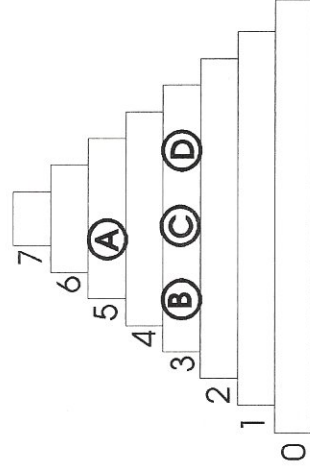
Anmerkung: Spieler C und D (3. u. 4. Platz) teilen sich $10+5=15$ Florentiner. (15 geteilt durch $2=7$ abgerundet)

Spieler E hat einen Gesamtwert von 14 und erhält keinen Erlös, da die Plätze 3 und 4 bereits besetzt sind.

In einem zweiten Schritt werden die **Monopolstellungen** der Spieler in den einzelnen Kontoren gewertet. Zur besseren Übersicht wird ein Kontor nach dem anderen abgerechnet. Zunächst rückt jeder Spieler seinen Spielstein im jeweiligen Kontor um so viele Felder nach oben, wie er Karten von diesen Waren besitzt. Der Wert der Warenkarten spielt jetzt keine Rolle mehr.

ACHTUNG: Die neutrale 10 darf nicht mitgezählt werden.

Der Spieler, der in einem Kontor jeweils am höchsten steht, erhält 10 Florentiner als Prämie. Der Spieler an der 2. Position erhält 5 Florentiner. Im Falle eines Patts werden auch hier die Prämien **zusammenggezählt und geteilt**. Gegebenenfalls muß wieder abgerundet werden.



Beispiel: Spieler A erhält 10 Florentiner. Die Spieler B, C und D teilen sich die 5 Florentiner und erhalten dadurch nur noch je einen.