

## Áttekintés

Ti különböző kereskedői házak vevői vagytok a hírhedt Medici család versengő, de jövedelmező korában. Hajók hajóznak a Metirrán térségen keresztül és túl, keresve a ritka és értékes árut és a nyereséges piacot az általad vásárolt árukra. Mindennap a nagybani piacra mész, ahol versenyezned kell a többi vevővel az aznap rendelkezésre álló áruért. Ott arra számíatsz, hogy szőrmét találsz az északi prémvadászoktól, gabonát a gazdag északi és keleti mezőkről, egzotikus fűszereket a távol kelet idegen földjeiről, festéket a színektől függően közletről vagy távolról, szövetet a sok közeli gyárból, és ritkán aranyat a bányákból, aminek a helyszíneit titokban tartják.

Az áruk reggel érkeznek a nagybani piacra, hogy tételenként eladják őket, az érkezés szerint. A tételek árverésre kerülnek érkezési sorrendben, de egy, kettő vagy három tétel csoportokban kínálják őket. Úgy szokás, hogy a csoportokat a vevők saját maguk választják, minden körben tételeket szedve, amíg az összes áru el nem fogy. Mindegyik tételhez tisztességes árat rendelnek hozzá, de a sikeres vevők meg fogják találni az útját, hogy értékes dolgokat olcsón vegyenek, és nagy haszonnal adjanak el olcsó árukat. Hogy gyorsítsák az eljárást és nagyobb árakra bátorítsanak, minden vevőnek csak egy ajánlatot engednek tenni egy tételcsoomagra, és az árut kiválasztó vevő teheti az utolsó ajánlatot. Ha nem érkezik ajánlat egy tétel csomagra, a felesleges árut a kikötőbe dobják.

Amint az árut megvették, azonnal teszik fel a várakozó hajókra, hogy azok elindulhasanak, amint a piac bezárul és a dagály magas. A vevők, akik hamar feltöltik a hajóikat, néha arra használják a szabadidőt, hogy barátokat vagy a sok közeli kocsmá valamelyikét látogassák meg. Gyakran azonban maradnak hogy figyeljenek és a versenytársaiktól tanuljanak. Amikor csak egy vevő marad, a piac bezár és az megmaradó tételek, bármennyi is az, feltöltik annak a vevőnek a hajójára ingyen, mert már nincs verseny. Ha az utolsó vásárlónak nincs elég helye a megmaradt árukra, a felesleget a kikötőbe dobják. Így a piac kiürül, és várja a másnapi árukat.

Ahogy a hajók elvitorláznak, hogy az árukat kézbesítsék külföldi kikötőknek, a vevők összegyűlnek, hogy kiszámítsák a napi bevételüket. Egy vevő bevétele azoknak az árucikkeknek a teljes értékén alapul, amiket vett, és az egyes árucikkei számán többi vevőhöz képest. Eljött az ideje annak, akik nagy üzletet csináltak henegeghessenek, és a többiek gratuláljanak nekik, de emlékeztessük őket, hogy a holnap újra különböző lehetőségeket fog ajánlani mindegyiküknek. Később a vevők el kezdik tervezni az új napot: nekik meg kellene próbálniuk megint csak a legjobb és legdrágább árucikkeket megvenni vagy keresni az alku egy vagy két árucikkben, hogy ezekben sarokba szorítsák a piacot. Mindkét stratégiában benne van a profit és siker lehetősége, de csak ha a nyereség felülmúlja azt a pénzt, amit költöttek a vásárlásra.

A vevő, aki a legtöbbet szerzi a három nap alatt, az nyeri a Medicit.



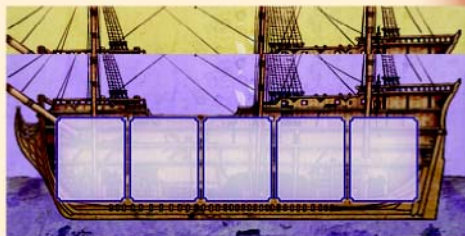
## Tartalom

- 1 játéktábla pénz- és árusávval
- 36 lapka (7-7 darab szövet, szörme, gabona, festék, és fűszer, mindegyikből a következő értékek vannak: 0,1, 2, 3, 4, 5,5; 1 aranylapka, értéke 10)
- 6 hajó tábla, mind a 6 színből 1 (piros, zöld, kék, sárga, lila, és fekete)
- 36 jelző, mind a 6 színből 6 (piros, zöld, kék, sárga, lila, és fekete)
- 1 szövetzsák



## Mielőtt a piac megnyitna:

- Minden vevő választ egy színt, megkapja a hozzátartozó hajót, és 6 jelzőt.



- Tegyük az asztal közepére a táblát. A tábla közepén öt piramis formájú piacos bódé van, egy mindegyik árucikknek (szövet, szörme, gabona, festék, és fűszer). Mindegyik standnak van nyolc szintje, amit arra használunk, hogy a vevők kövessék az árucikkek vásárlásait. Ezeket gyűlnek és felhalmozódnak a játék három napján át. A vevők extra pénzt tudnak keresni azáltal, hogy az első két vevő közt vannak az egyes árucikkekben. Kezdetben a vevők mindegyik stand legalsó szintjére teszik a jelzőik közül az egyiket. Ahogy a vevők árut vesznek a játék során, előre tolják a jelzőiket, az árucikk vásárlásaiknak megfelelően, valamint mindegyik stand legfelső három szintjére extra pénzt jelent az ott tartózkodó vevőnek. (5, 10, vagy 20 florint).

- A pénzsáv a standok körül fut és minden játékosnak mutatja az aktuális anyagi helyzetét. A sáv 0 – 99 értékeket tartalmaz. Ha egy játékosnak 100 fölé nő a pénze, akkor a jelzőjét tovább mozgatja, és megjegyzi, hogy neki már van 100 florinja. A vevők nem kérhetnek kölcsön pénzt, és nem mehetnek a 0 alá a pénzsávon. A játék kezdetén a játékosok a hat jelzőjük egyikét a 40-es mezőre teszik (ha 3 vagy 4 vevő van) vagy a 30-ra (ha 5 vagy 6 vevő van). Ez a vevők kezdőtökéje.
- A 36 lapka az árutételeket jelenti az öt árucikkből 0,1, 2, 3, 4, 5 értékekben. Valamint még van egy 10 értékű aranylapka is. A naponta felhasznált árutételek száma függ a vevők számától:

18 árutétel 3 játékos esetén; 18 lapkát félretesz

24 árutétel 4 játékos esetén; 12 lapkát félretesz

30 árutétel 5 játékos esetén; 6 lapkát félretesz

36 árutétel 6 játékos esetén; minden lapkát felhasználnak

Keverjük meg a zsákban a lapkákat és vegyük ki a megfelelő darabot, arccal lefele, hogy ne lássuk, mik nem szerepelnek. A megmaradt lapkák maradnak a zsákban erre a napra.

A játékosok egy kezdőt választanak az első napra. A többi napokon az lesz a kezdő, akinek a legkevesebb pénze van. A játék az órajárásának megfelelően halad majd.

## A piacon

### árutételek választása

A vevők körökben jönnek, kiválasztva azokat az árutételeket, amik aztán árverésre kerülnek. Egy vevő a körében húz egy lapkát a zsákból, és arccal felfele leteszi, hogy minden vevő láthassa azt, hogy mi van a lapkán, (azaz látható az árutípus és az értéke; például Festék 3). Miután megvizsgálta az első árutételt, a vevő húzhat egy másodikat és egy harmadikat ilyen módon.



A vevő megállhat a lapka húzással az első vagy a második után is, de semmiképp sem húzhat többet, mint hármat. Amint egyet kiválasztott, ez a csoport részévé válik és el kell majd árverezni. Mikor egy játékos befejez egy csoportot (1, 2 vagy 3 tétel), azt elárverezik.



### a csoportok árverése

A tételeket csoportban adják el, nem lehet megbontani. A licitet a csoportot létrehozó vevőtől balra ülő kezdi. Minden vevőnek egy lehetősége van az ajánlattételre; licitálhat vagy passzolhat. Az órajárásának megfelelően licitálhat az előző ajánlatnál nagyobb tétellel vagy passzolhat minden vevő. Utolsónak az a vevő teszi meg ajánlatát vagy passzol, aki a csoportot létrehozta.

### A hajó feltöltése

A legmagasabb ajánlatot tevő megkapja a lapkákat és a hajóátlóját mezőire teszi. A vevő kifizeti a licitját – a pénzsávon a megfelelő értékkel lefele mozgatja a jelzőjét. A játékos pénze nem mehet a 0 érték alá, a vevő nem licitálhat több pénzzel, mint amennyije van, nem kérhet kölcsön. Ha mindenki passzolt, akkor az árutételek megsemmisülnek; a többi, ezen a napon már nem használt tételek közé kerülnek arccal lefele.



### További szabályok

Most a következő vevő köre jön (aki az előző vevőtől balra ül). A játékos árukat választ és elárverez, a fentebbi módon. A következő szabályok vonatkoznak az árverésekre:

- Minden játékos csak öt árutételt vehet, minden hajón csak öt hely van.
- Egy megvásárolt tételt a hajóra kell tenni, nem lehet visszaadni, eladni, vagy eldobni.
- A vevők nem licitálhatnak olyan csoportra, aminek megszerzésével a hajójuk öt tételes limitjét túllépnék.
- Egy vevő a többiek részére állíthat össze olyan csoportot, ami több tételt tartalmaz, mint amennyit ő meg tudna venni. De nem hozhat létre olyan csoportot, hogy egyetlen vevő se tudjon rá licitálni. Amikor egy vevő hajója teli lesz, akkor ő a játék aznapi részére kiesik és nem vásárolhat vagy állíthat össze csoportokat árverésre.

**Példa:** Ádámnak 2 tétel van a hajóján és az ő köre jön. Három tételes csoportot választ. Barbarának már három tétel van a hajóján, és Károlynak is négy; mindkettőjüknek passzolnia kell. Dianának két tétele van, és 7 florint licitál az áruért. Ádám passzol. Diana felteszi a tételleket a hajójára és fizet 7 florint, azaz a pénzjelzőjét 7 mezővel visszább mozgatja a pénzsávon. Ha valaki újra három tételes csoportot állít össze, akkor Ádám, akinek egyedül van három szabad helye, a csoportot 1 florinért megveheti.



## A nap vége

Amikor egy játékos kivételével mindenki feltöltötte a hajóját, az utolsó vevő annyi lapkát vesz, hogy feltöltse a hajóját. Ezekért a lapokért nem fizet semmit, de el kell fogadnia azt a lapkát, ami jön – nem válogathat. Ha nincs elég lapka, hogy feltöltse a hajóját, akkor üres raktérrel fog hajózni.

A napnak vége és értékelés következik. A napnak akkor is vége, ha kiürül a zsák. Ha ez történik meg, akkor egy vagy több hajó üres helyekkel fog kihajózni. Ez akkor eshet meg, ha túl sok tételre nem licitált senki. Minden nap 6 lapkával vevőnként kezdődik, azaz van egy plusz lap vevőnként. A vevők megszámozzák a még a zsákban levőket, de nem nézhetik meg őket a húzás és az árverés előtt.

## A nap értékelése

Először, az összes vevő a hajóján levő tételek összértékét kiszámolja, a lapkákon levő számok összeadásával. Az a vevő, akinek a legértékesebb a rakománya, az kapja a legnagyobb fizetséget. Akinek a legkisebb, az nem kap semmit. Az alábbi táblázat mutatja, hogy ki mennyit kap – a fizetség függ a vevők számától.

Vevők száma	3	4	5	6
1. helyezett	30	30	30	30
2. helyezett	20	20	20	20
3. helyezett		10	10	15
4. helyezett			5	10
5. helyezett				5
6. helyezett				

Ha kettő vagy több játékos azonosan áll, akkor a megfelelő fizetségek összeadódnak, majd a döntetlenezők számával osztani kell, és lefele kerekíteni.

A vevők jelzői annyit mennek előre a pénzsávon, amennyi a fizetségük.

### *Példa*

*Sanyi a hajóját Szövet 5, Festék 5, Gabona 3, Gabona 0, és Arany 10 töltötte fel, az összértéke: 23; Daninak 20 értékű rakománya van: Gabona 5, Festék 4, Szörme 4, Szörme 3, és Fűszer 4 4; Sárának 16: Fűszer 5, Szövet 3, Szövet 2, Szövet 1, és Festék 5; Bélának 16: Fűszer 3, Gabona 5, Gabona 4, Gabona 2, és Szörme 2; és Nándinak 14 Fűszer 5, Fűszer 2, Festék 3, Festék 0, és Szövet 4. A vevők az alábbi fizetséget kapják:*

	<b>Rakomány érték</b>	<b>Fizetség</b>
Sanyi	23	30
Dani	20	20
Sára	16	7
Béla	16	7
Nándi	14	0

Sára és Béla megosztóznak a harmadik és negyedik hely fizetségén ( $10 + 5 = 15/2 = 7.5$ , lefelé kerekítve 7 jut mindkettőnek).

A következő lépés, hogy összeszámoljuk a játékosok vásárlásait a különböző árucikkeknél (szövet, gabona, fűszer, festék és szőrme). Az egyes árucikkeket, egyben, egy időben kell értékelni. Minden vevő a standokon levő jelzőit, a piramisokban felfele mozgatja, annyival amennyi olyan típusú áruja van a hajóján (néhányan ezt úgy szeretik, hogy amikor megveszik az adott árut, akkor mozgatják - mindegy melyik metódust választjuk, csak mindenki egyformán tegye). A jelzők az előző helyről indulnak. A jelzők a legmagasabb mező fölé nem tudnak menni. Az áruk értéke nem számít, csak a számuk. Az aranyat nem számoljuk.

Az a vevő, aki egy piramisban a legmagasabban van, az nyer 10 florint. A második legmagasabb helyen levő vevő 5 florint kap. Döntetlen esetén a díjak összeadódnak majd a benne levő játékosok számával elosztva, lefele kerekítve kapjuk az értéket. Azok a vevők is nyerhetnek florint, akik nem vettek az adott árucikkből, és így a legkevesebb van nekik, ha az első vagy a második helyen állnak egyformán másokkal. Az olyan vevő, aki eléri a piramis felső három mezőjének egyikét további bónusz 5, 10 vagy 20 florint kap. Ha kettő vagy több vevő áll ugyanazon a bónusz mezőn, akkor mindannyian megkapják a díjat, nem kell osztani. Amikor mind az öt árucikk ki lett értékelve, és a játékosok leszámolták a kapott pénzüket a pénzsávon, új nap kezdődik. Az a játékos, akinek a legkevesebb pénze van, fogja a 36 lapkát, beteszi a zsákba, jól megkeveri, kised belőle annyit, amennyit a játékosok száma megkövetel, és elkezd kiválasztani az első csoportot az árverésre. Ha kettő vagy több játékos áll az utolsó helyen, akkor közülük véletlenszerűen választjuk a kezdőt.



*Példa: Sára (S) kap 10 florint; Béla (B), Nándi (N), és Dani (D) elosztja az 5 florint és így mindegyikük, kap 1 florint.*



*Példa: Sára (S) kap 30 (10 plusz a 20-as bónusz); Béla (B) nem kap semmit; és Nándi (N) és Dani (D) mindkettőn 12 florint kapnak (5 elosztva 2vel az 2, plusz a bónusz 10 florin).*

## A Játék vége

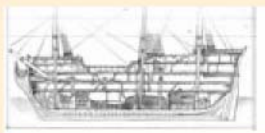
A harmadik napi értékelés után a játéknak vége. Akinek a legtöbb pénze van az nyert.

## Taktika

Nem kell mindig a legértékesebb hajóval rendelkezni ahhoz, hogy megnyerjük a játékot. Csak egy vagy két árucikk vásárlásával, a vevő elég sok pénzhez juthat a bónuszok segítségével a három nap alatt.

Inkább fontoljuk meg egy újabb tétel hozzáadását az árverési csomaghoz, mintsem egy nagy értékű tételt magában tegyünk fel licitre. Kis szerencsével kerülhet a csomagba olyan tétel, ami igen hasznos lehet számunkra. Bár ez növelni fogja az értékét és az árát is a csomagnak, de mivel te vagy az utolsó ajánlattevő, ez a kezvedbe adja az irányítást ezen fontos árverés fölött. Persze visszafelé is elszülhet, hogy adsz még tételt a számodra értékes csomaghoz, hisz értékessé teheted ezzel mások számára és csökkentheted a magad felé az értékét.

Kezdőként nem érdemes magas ajánlatot tenni – magas ajánlatot csak nagy értékű árucikkekre szabad tenni, ami aztán sok bonuszt hoz neked. Természetesen más a helyzet akkor, ha sok csomagot eldobtak ajánlat hiányában, és készlethiány alakult ki.



A szerző: Reiner Knizia az Egyesült Királyságban él és ő az egyik legtermékenyebb és legsikeresebb játéktervező a világon.

Grafika-dizájn: Franz Vohwinkel

Art: Franz Vohwinkel

**Fordította: Dunda**

Szerted ezt a játékot és szeretnél egy hasonló típusú, de két személyes játékot?

Próbáld ki a Medici vs Strozzit, ami szintén kapható a Rio Grande Games-nél.

Ha kérdésed, megjegyzésed, javaslatod van ezen játékkal kapcsolatban, kérjük írd nekünk:

**Rio Grande Games**

PO Box 45715

Rio Rancho, NM 87174-5715

vagy

[RioGames@aol.com](mailto:RioGames@aol.com)

Valamint tekintsd meg a website-unkat is

<http://www.riograndegames.com>.

