

Reiner Knizia

Medici vs Strozzi



Éld át újra minden idők legádázabb versengését a két leghatalmasabb firenzei kereskedő család között.

Ebben a játékban feléled a két firenzei kereskedő család, a Medicik és a Strozziak versengése. A játékosok kereskedőkké válnak, a legjobb árukat próbálják megszerezni, majd felrakodják hajóikra, aztán a legnagyobb haszonnal adják el. A játék hasonlít a "Medici"-re, de ezúttal két játékos részére!

Tartozékok

- ➔ 3 kikötő
- ➔ 6 kereskedő hajó
- ➔ 26 áru lapka
- ➔ 8 fakocka
(monopólium jelölők)
- ➔ 48 érme (12x1, 6x5, 12x10, 18x50)
- ➔ szövetszak
- ➔ szabály



Előkészületek

- ➔ Tedd a három kikötőt a játékosok közé.
- Minden kikötőben a különböző árufajtákhoz tartozó, kettő vagy három monopóliumot jelző pontozósáv látható.
- ➔ Tegyél 1-1 monopóliumot jelölő fakockát minden pontozósáv közepére.
- ➔ A játékosok választanak szint maguknak, amihez megkapják a hajókat, Medici a kéket, Strozzi a rózsaszínt. A három hajónak 3, 4 és 5 árulapkányi rakodótere van.
- ➔ Minden játékos összesen 300 értékben kap érméket. A maradék érméket tedd könnyen elérhetően egy oldalra, az lesz a bank.
- ➔ Az árulapkákat szórd bele a zsákba, majd rázd össze.

Négy fajta áru van, minden áruból hat lapka, 0, 1, 2, 3, és kettő 4-es értékű. Ezenkívül még kettő 5-ös értékű arany árukártya is közöttük van.



Áttekintés

A játék három fordulóból áll. A játékosok minden fordulóban árukat vesznek, majd felrakodják hajóikra. A fordulók végén kapják a fizetséget a legértékesebb rakományért és a négyfajta áru bármelyikében való monopol helyzetért.

A forduló

Az első forduló első körét a Medici játékos kezdi. Húz egy árulapkát a zsákból és az asztalra teszi. Ezután dönthet úgy, hogy húz még egyet, vagy akár harmadikat is. Majd árat kell mondania a kihúzott lapká(k)ra. Ellenfelének kell eldöntenie, hogy ezért az árért megveszi-e az áru(ka)t, de ha nem kell neki, akkor az árat mondó játékosnak már kötelező a vásárlás. A játékos, aki végül megvette az áru(ka)t, felpakolja az **egyik** hajójára. Ha egy hajóra áru kerül, akkor egyúttal valamelyik kikötőhöz le kell horgonyoznia. A játékosoknak mindhárom hajójukat különböző kikötőkbe kell horgonyozni, és amint lehorgonyzott egy hajó, abban a fordulóban már nem mozgatható. Ezután az a játékos következik, aki vásárolt, húz a zsákból és kitalál egy jó árat...

A forduló véget ér, amint egy játékos megpakolta mindhárom hajóját, vagy ha elfogytak az árulapok.

Különleges esetek: Mindig csak annyi árulapkát lehet húzni, amennyit még fel tudsz pakolni egy **saját** hajóra. A megvett árut **egy** hajóra kell elhelyezni, nem lehet szétszítani a hajókon. Vagy dönthetsz úgy is, hogy az éppen megvett árut "beleöntöd a tengerbe", ilyenkor sem választhatod szét, vagy az összes kell, vagy egyik sem. Akár 0-t is mondhatsz árnak, ami azt jelenti, hogy felajánlod az ellenfelednek, hogy ingyen megvegye, vagy kiöntse. Ha egy játékosnak elfogy a pénze, vehet fel kölcsönt a banktól. A hitel összegét rögzíteni kell, és a játék végéig vissza is kell fizetni. Ennek olyan jelentősége van, hogy a játékosoknak tulajdonképpen korlátlan pénz áll rendelkezésükre. Így az a játékos, akinek a játék elején megszabad, nem tudja felüllicitálni az alulmaradt ellenfelét, aki éppen megszorult.

Példa: Medici játékos húz kettő lapkát, az árat 7-ben állapítja meg. Strozzi játékosnak nem kell ennyiért, ezért Medici 7-et befizet a bankba és a lapkákat egy hajójára teszi, a hajót pedig beállítja egy kikötőbe (ha nem volt az már eleve egy kikötőben előzetes vásárlások miatt).

Pontozás

A játékosok minden forduló végén összehasonlítják az azonos kikötőben horgonyzó hajóikon levő áruk összértékét. A magasabb értékű összárú 20-at ér, amit rögtön meg is kap a játékos a bankból. Egyenlőség esetén senki nem kap egy petákot sem.

Ezután a játékosok a monopólium jelző kockákkal lépnek annyit maguk felé azon a pontozósávon, ahány annak megfelelő árut rakodtak fel abban a kikötőben hajójukra. A nullás értékű lapkáért cserébe kettőt lehet lépni. Az aranyért, és azon árukért, melyek a kikötőben nem rendelkeznek pontozósávval, nem jár lépkedés, nincs hatása a monopólium jelzőkre.

Miután beállították a jelzőkockákat, minden játékos 10-et kap azon jelzőkért, melyek a kikötőben az ő oldalán vannak. A középmező nem fizet. Ha a jelzőkocka beért a 10-es vagy 20-as bónuszmezőbe, akkor ezt a bónuszt a 10-en felül megkapja a játékos.

Példa: a Medici játékos kettő kikötőben is megnyeri a hajók összértékének összehasonlítását, ezért kap 40-et. A középső kikötőben egyenlőség van, senki nem kap semmit. Medici négy helyen van monopol helyzetben (a 8 pontozósávból 4 helyen áll az ő oldalán a jelzőkocka), ezért kap még 40-et. Strozziak három jelzőkocka van az oldalán, ebből az egyik a 20-as mezőben, ez összesen 50-et ér.

További fordulók

A forduló pontozása után minden árulapka visszakerül a zsákba, de a monopólium jelzők maradnak ott, ahol az előző fordulóban kerültek. A játékosok visszaveszik hajóikat – rakhatják másik, vagy akár ugyanabba a kikötőbe ebben a fordulóban. A második és harmadik fordulót a Strozzi játékos kezdi.

A játék nyertese

A harmadik forduló után végetér a játék. A legtöbb pénzt összegyűjtött játékos győzött.

Egyenlőség esetén megosztottnak a győzelem dicsőségében.



fordította: szoffi

<http://www.jateklap.hu>

Játéklap – Társasjáték és Kártyajáték Portál

