



Játékszabályok

Reiner Knizia
MEDICI
The Card Game

Tervezte: Reiner Knizia
Illusztráció: Vincent Dutrait

2-6 játékos részére
10 éves kortól
30-45 perc játékidő

Különböző kereskedőházak vásárlói vagytok a hírhedt Medici családnak ebben a versengő, ám jövedelmező korszakában. Minden nap kimentek a nagybani piacra, ahol versenyre keltek az aznapi áruért a többi vásárlóval. A piacon akadnak finom szőrmék, egzotikus fűszerek, színpompás festékek, kiváló szövetek, és gabona távoli országok termékeny földjeiről...

Játékelemek

A te Medici: The Card Game példányod az alábbiakat tartalmazza:



110 árukártya



54 pénzérme

12 játékos segédlet kártya



A játék célja

A *Medici: The Card Game* egy készletgyűjtögetős játék, mely három napból (körből) áll. A játékosok a fordulóikban árukat szereznek, melyeket a hajókra rakodnak. Minden nap akkor ér véget, amikor a hajók teljesen megteltek. A játékosok ekkor a hajóikban lévő áruk, valamint az eddig megvásárolt áruk értékének megfelelő mennyiségű forintot (pénzt) kapnak. Három nap és három pontozás után a legtöbb forinttal rendelkező játékos megnyeri a játékot.

Előkészületek

Keverjétek meg az árukártyákat, és egy képpel lefelé fordított pakliba rendezve helyezzétek az asztal közepére. A kártyák többsége a játék során megszerezhető árukat jelenítik meg.

- > Öt különböző árutípus található a pakliban (gabona, fűszer, szörme, festék és szövet), és ezek színei is eltérők. Egyes árukártyákon zöld zászlók találhatóak. Ezek némileg másképpen működnek, mint a többi kártya, ahogyan ezt majd később részletezzük.
- > Az árukártyák értéke 0, 2, 3, 4 vagy 5 lehet.
- > Az árukártyák többsége egy áru egy egységét képviseli (1 szimbólum látható); néhányuk pedig kettő egységet (2 szimbólum látható).

> Az áruk mellett 2-es értékű zöld és 7-es értékű fekete kártyák is találhatóak, amelyek nem mutatnak egyetlen árut sem, de a hajók rakományába beleszámítanak.

Helyezzétek le a forint érméket úgy, hogy azokat mindenki elérje. Minden játékos kap két segédlet kártyát, melyek összefoglalást nyújtanak arról, hogy miként lehet forintokat szerezni a játék folyamán. Véletlenszerűen válasszátok ki a kezdőjátékost.

Játékmenet

A játék három napon (körön) át tart. A kezdőjátékos kezd, majd a játék az óra járásával megegyező irányban halad.

A fordulóban az alábbiakat teszed:

1. Kártyák felfedése: Egymás után egyesével fedj fel egy VAGY kettő VAGY három árukártyát a pakliból, és képpel felfelé helyezd le őket a pakli mellé egy sorba - ez a 'piac'. **Kivétel:** ha már van kártya a piacon (az előző körből), akkor dönthetsz úgy is, hogy NEM fedsz fel egyetlen új kártyát sem!

Javaslat: A fordulód során felfedett új kártyákat a már a piacon lévőkhöz képest egy kissé lejjebb csúsztatva tedd a sorba. Így könnyebb megkülönböztetni az új kártyákat a már korábban felfedettektől.

2. Kártyák elvétele: Most el KELL vened a piac legutolsó kártyáját. Továbbá elveheted még a piac egyik vagy mindkét utolsó kártyáját. Sohasem veheted el azonban a piac utolsó három kártyája előtt lévő kártyákat. Ha szükséges, akkor told összebb a megmaradt kártyákat, hogy eltűnjenek az esetleges üres helyek. Miután elvettél egy, kettő vagy három kártyát a piacról, képpel felfelé helyezd az elvett kártyákat egy sorba magad elé - ez a te 'hajód'.

Amikor felrakodtál a hajódra, akkor bejelentetted a rakományod összesített értékét: azaz jelenleg a hajódban lévő valamennyi kártya értékének az összegét. Ezután a következő játékoson a sor.

Példa játékos fordulókra: Anna kezdi a kört, és felfed egy Szövet 0, egy Szörme 3, majd egy semleges (zöld), 2 értékű kártyát. Anna átteszi a hajójába a zöld 2, valamint a Szörme 3 kártyát. Utána Britta felfed egy Gabona 5 és egy Szövet 4 kártyát. Britta úgy dönt, hogy nem fed fel egy harmadik kártyát, és átteszi a hajójába a két Szövet kártyát. Carlos következik, és úgy határoz, hogy nem fed fel egyetlen új kártyát sem. Elveszi a piacon még mindig ott lévő Gabona 5 kártyát, és ezzel befejezi a fordulóját.

Anna:



Britta:



Carlos:



A hajók kapacitása:

2 játékos esetén mindkét hajót hét kártyával lehet teletölteni, 3-6 játékos esetén pedig öt kártyával lesz tele egy hajó.

Zöld kártyából azonban tetszőleges számú lehet egy hajón, mivel ezek nem igényelnek helyet a raktárban!

Más szóval a zöld kártyák nem számítanak bele egy hajó kapacitásába.

A telepakolt hajókkal rendelkező játékosok nem hajtanak végre több fordulót a körben. Ha csak egy olyan játékos maradt, akinek a hajója még nincs tele, akkor ennek a játékosnak még lehetősége van egy utolsó fordulóra. Ezután a kör véget ér, még akkor is, ha annak a játékosnak nincs tele a hajója.



A nap pontozása

A játékosok forintokat (pénzt) kapnak minden nap végén, egyrészt a nagy értékű rakományért, másrészt az azonos típusúakból minél több áruért.

Hajó értéke: Először hasonlítsátok össze a hajók összesített értékeit úgy, hogy összeadjátok minden egyes hajón valamennyi kártya számértékeit. A legértékesebb hajóval rendelkező játékos (a legmagasabb összesített érték) kapja a legtöbb fizetséget, és így tovább. A legkisebb értékű hajó semmit sem kap. A fizetség a játékban részt vevő játékosok számától függ...

<i>Játékosok Száma:</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>
<i>1. Helyezett</i>	<i>20</i>	<i>30</i>	<i>30</i>	<i>30</i>	<i>30</i>
<i>2. Helyezett</i>	<i>0</i>	<i>15</i>	<i>20</i>	<i>20</i>	<i>20</i>
<i>3. Helyezett</i>		<i>0</i>	<i>10</i>	<i>10</i>	<i>15</i>
<i>4. Helyezett</i>			<i>0</i>	<i>5</i>	<i>10</i>
<i>5. Helyezett</i>				<i>0</i>	<i>5</i>
<i>6. Helyezett</i>					<i>0</i>

Raktárak: Ezután kerül sor a hajók kipakolására. A játékosok az árukártyáikat átmozgatják a saját 'raktáraikba', azaz az asztalon maguk elé teszik, és ott az öt áruféleségnek megfelelően oszlopokba csoportosítva rendezik őket. Az árukat jelképező zöld zászlós kártyák (a szimbólumok a zászlóban láthatók) szintén a megfelelő árutípusú oszlopokba kerülnek. A zöld zászlók egyszerűen csak azt jelzik, hogy ezek a kártyák nem foglalnak helyet egy hajón, a raktárban azonban ennek már nincs jelentősége. Az áru nélküli kártyák (a zöld 2 és a fekete 7) nem raktározhatók, tehát visszakerülnek a dobozba, és nem vesznek részt a játék hátralévő részében. Emlékeztetőül e kártyák nyomtatott értéke körül a szokásos vörös pecsét helyett fekete pecsét látható.

Most pedig egyenként pontozni kell az öt árutípust...

A játékosoknak egymás után árutípusonként meg kell számolniuk a szimbólumaik számát. Minden egyes típus esetén a legtöbb áruval (szimbólummal) rendelkező játékos 10 forint, a második legtöbb áruval rendelkező játékos pedig 5 forint fizetséget kap.

Továbbá, 3-6 fős játékban minden játékos, aki legalább öt áruval rendelkezik mindegyik fajtából, 10 forint bónuszban részesül. 2 fős játékban a bónusz feltétele legalább hét áru megléte fajtánként.

Döntetlenek: Döntetlenek esetén az érintett játékosok fizetségeit össze kell adni, és egyenlő arányban szét kell osztani. Lefelé kell kerekíteni, amennyiben szükséges. **Megjegyzés:** Mivel 5 a legkisebb címlet, ezért döntetlen esetén 5-re kell lefelé kerekíteni. Olyan is előfordulhat, hogy nem kaptok pénzt döntetlen esetén! (Lásd a következő példákat.)

1. példa: Az első kör végén Anna, Britta, Carlos és Daniel összeadja az összes kártyája értékét a saját hajójában. Az összesített értékeik:

Anna: 20

Britta: 16

Carlos: 16

Daniel: 13

Anna rendelkezik a legértékesebb hajóval, és 30 forintot kap. A következő két hajó értéke megegyezik, ezért a 2. és a 3. helyezéért járó fizetségeket (20 és 10 forint) el kell osztani egyenlően. $20+10=30$, tehát ezt szétosztva mindketten 15 forintot kapnak. A legkisebb értékű hajó nem kap semmit.

2. példa: A következő három játékos a raktárait pontozza:

Simon



Jen



Phil



A két festék esetén Simon és Jen döntetlenre áll, tehát megosztva kapják meg az 1. és a 2. helyezést, $(10+5=15)$ forintot lefelé kerekítve 5 forintot kapnak mindketten. Phil nem kap semmit a 3. helyért. Jen rendelkezik a legtöbb gabonával, ezért 10 forintot kap, Simon és Phil döntetlenre áll a 2. helyért, ezért megosztják 2. és 3. helyet $(5+0=5)$ forint, amit lefelé kerekítve úgy alakul, hogy 0 forint jár mindkettőjüknek. Simon 10 forintot kap a legtöbb szörmeért, Phil pedig 10-et a legtöbb szövetért.

Felkészülés a következő napra

Egy kör pontozásának végeztével tegyetek vissza minden megmaradt árukártyát a piacról a pakliba, majd keverjétek meg. A raktáraitokban lévő kártyákat NE tegyétek vissza a pakliba - ezek a kártyák ott maradnak előttetek a játék végéig, és az összegyűjtött kártyáitok mennyisége folyamatosan növekszik. A legkevesebb összesített forinttal rendelkező játékos kezdi meg a következő kört. (Döntetlen esetén véletlenszerűen válasszatok közülük.)

Megjegyzés: *Hat játékos esetén előfordulhat, hogy a pakli kiürül a harmadik körben. Ilyenkor nem kerülnek felfedésre új kártyák. Ennek ellenére mindig lesz elegendő kártya a piacon ahhoz, hogy a játékosok végrehajthassák a fordulóikat, és a szokásos módon megrakodják a hajóikat.*

A játék vége és a győztes

A játék a harmadik nap pontozása után véget ér. A legmagasabb összesített forint értékkel rendelkező játékos a győztes. Döntetlen esetén az érintett játékosok megosztóznak a győzelmen.

Játékváltozat: Közös megegyezéssel a játékosok dönthetnek úgy is, hogy a bónusz 10-ről 20-ra emelkedik a következő határok elérésekor: 2 játékosnál minden típusból legalább 10 áru, 3-6 játékosnál típusonként legalább 8 áru megszerzése esetén.

**Szintén
megvásárolható:**



A játékot tervezte: Reiner Knizia
Illusztrációk: Vincent Dutrait



Dr. Reiner Knizia egyike a világ legsikeresebb és legtermékenyebb játéktervezőinek. Világszerte több mint 50 nyelven, mintegy 600 játéka és könyve jelent meg, és számos nemzetközi díjat is elnyert.

Reiner Knizia köszönetét fejezi ki a játékesztelőknek, akik részt vettek a *Medici* kártyajáték fejlesztésben, külön köszönetet a következő személyeknek: Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Drak, Gavin Hamilton, Ross Inglis, Kevin Jacklin és Dave Spring.

Továbbá köszönet jár a következő személyeknek: Jennifer Harding, Karen Eastal, Steve Oksienik.

Medici: The Card Game is ©2017 Dr Reiner Knizia. All rights reserved.

Hungarian translation: Zsolt Farkas (fkif69@gmail.com) v.1.0



**GRAIL™
GAMES**

www.grailgames.com.au
info@grailgames.com.au
PO Box 4 Ashfield NSW 1800
AUSTRALIA

This production is ©2017 Grail Games.

Grail Games and the *Medici: The Card Game* logo are © Grail Games. The Grail Games goblet is TM and © Grail Games. All rights reserved.

Printed in China.

Figyelmeztetés: Fulladásveszély! 3 éven aluli gyermekektől tartsa távol. *Kérjük, őrizze meg ezt a dokumentumot jövőbeli hivatkozás végett.*