



Jak grác

Reiner Knizia
MEDICI
The Card Game

Medici – Medyceusze
Gra karciana

Autor: Reiner Knizia
Ilustracje: Vincent Dutrait

Dla 2-6 graczy
Od 10 lat
Czas gry 30-45 minut

Jesteście grupą kupców z różnych domów kupieckich działających w trudnych, ale i dochodowych czasach niestawnej rodziny Medyceuszy. Codziennie wybieracie się na rynek, gdzie konkurujecie z innymi kupcami o towary wystawione na sprzedaż tego dnia. Liczycie, że dostaniecie tam luksusowe futra, egzotyczne przyprawy, kolorowe barwniki, najwspanialsze tkaniny oraz zboże z żyznych zagranicznych pól...

Zawartość pudełka

Gra karciana Medici – Medyceusze zawiera:



110 kart towarów



12 kart pomocy



50 żetonów
monet



Cel gry

Gra karciana *Medici – Medyceusze* to gra, w której należy zbierać karty towarów. Rozgrywa się ona w czasie trzech dni (rund). Gracze po kolei odsłaniają towary, które mogą załadować na statki. Dzień kończy się, gdy statki są zapełnione. Na koniec dnia gracze otrzymują floreny (pieniądze) za wartość ładunku na swoich statkach oraz za ilość zakupionych do tej pory towarów każdego rodzaju. Po trzech dniach i trzech podliczeniach punktów wygrywa gracz z największą liczbą florenów.

Przygotowanie gry

Potasuj karty i połóż je w zakrytym stosie na środku stołu. Większość kart to karty towarów (na górze mają symbole towarów), ale niektóre karty (o wartości 2 i 7) nie mają symboli.

- > W talii jest pięć rodzajów towarów (zboże, przyprawy, futra, barwniki i tkaniny), z których każdy oznaczony jest innym kolorem. Niektóre towary są oznaczone zieloną flagą. Ich działanie nieznacznie różni się od działania pozostałych kart i zostanie objaśnione w dalszej części instrukcji.
- > Karty towarów mogą mieć wartość 0, 2, 3, 4 lub 5.
- > Większość kart towarów przedstawia jeden towar (mają jeden symbol). Niektóre karty przedstawiają dwa towary (mają dwa symbole).

> Oprócz kart towarów są też karty o wartości 2 i 7. Nie przedstawiają żadnego towaru, ale zwiększają wartość ładunku statku.

Umieść monety (żetony punktów) w zasięgu wszystkich graczy.

Każdy gracz otrzymuje dwie karty pomocy pokazujące, jak zdobywać floreny w trakcie gry.

Wylosuj gracza rozpoczynającego.

Przebieg gry

Gra składa się z trzech rund. Gracze wykonują tury począwszy od gracza rozpoczynającego, a następnie zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

W swojej turze:

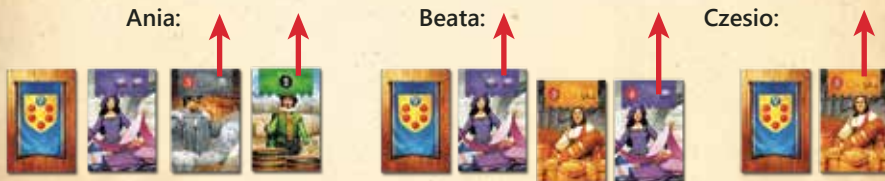
1. Odsłoń karty: odsłoń jedną, dwie LUB trzy karty z wierzchu talii i umieść je odkryte obok talii – to „rynek”. **Wyjątek:** Jeśli na rynku są już karty (pozostałe z poprzedniej rundy), możesz NIE odsłaniać nowych kart.

Podpowiedź: Jeśli odsłaniasz karty w swojej turze, umieść je trochę poniżej kart, które już znajdują się na rynku. Łatwiej będzie zapamiętać, ile nowych kart zostało odkrytych w twojej turze.

2. Dobierz karty: MUSISZ dobrać ostatnią kartę, która znajduje się na rynku. Dodatkowo możesz też dobrać jedną lub dwie ostatnie karty z tych, które zostały na rynku. Nie możesz dobrać innych kart z rynku z wyjątkiem trzech ostatnich. Jeśli to konieczne, przesun pozostałe karty, żeby zapełnić wolne miejsca między nimi. Po dobraniu jednej, dwóch lub trzeba kart z rynku, umieść je odkryte przed sobą – to twój „statek”.

Po załadowaniu towarów na statek, podaj całkowitą wartość twojego ładunku: to suma wartości wszystkich kart na statku. Potem następuje tura kolejnego gracza.

Przykładowa tura: Ania rozpoczyna rundę i odsłania kartę Tkanin o wartości 2, kartę Futer o wartości 4 oraz kartę neutralną (zieloną) o wartości 2. Ania dobiera zieloną kartę o wartości 2 oraz kartę Futer o wartości 4 i przenosi je na statek. Następnie Beata odkrywa kartę Zboża o wartości 3 oraz kartę Tkanin o wartości 5. Beata nie odsłania trzeciej karty i dobiera z rynku dwie karty Futer. Następnie jest kolej Czesia. Czesio nie odsłania żadnej karty. Dobiera kartę Zboża z rynku i kończy turę.



Pojemność statku:

Przy dwóch graczach maksymalna pojemność statku to siedem kart. Przy 3-6 graczach maksymalna pojemność statku to pięć kart.

Na statku może znajdować się dowolna liczba zielonych kart, ponieważ nie zajmują one przestrzeni ładunkowej.

Innymi słowy zielone karty nie wliczają się do pojemności statku.

Gracze, którzy zapełnili swoje statki, nie wykonują już tur w danej rundzie. Ostatni gracz, który nie zapełnił statku w rundzie, może wykonać jeszcze jedną turę. Po tej turze runda kończy się, nawet jeśli statek tego gracza nie jest w pełni załadowany.



Podliczanie punktów na koniec dnia

Gracze otrzymują floreny (żetony punktów) na koniec każdego dnia (rundy) za wartość ładunku oraz za zebranie wielu towarów tego samego rodzaju.

Wartość statku: Najpierw porównaj całkowite wartości statków – zsumuj wartości wszystkich kart na poszczególnych statkach. Gracz, którego statek jest najcenniejszy (ma największą wartość), otrzymuje najwyższą zapłatę. Pozostali gracze otrzymują zapłatę zgodnie z kolejnością zajmowanych miejsc. Gracz, którego statek ma najmniejszą wartość, nie otrzymuje zapłaty. Wysokość zapłaty zależy od liczby graczy.

| Liczba graczy: | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|-----------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 1. miejsce | 20 | 30 | 30 | 30 | 30 |
| 2. miejsce | 0 | 15 | 20 | 20 | 20 |
| 3. miejsce | | 0 | 10 | 10 | 15 |
| 4. miejsce | | | 0 | 5 | 10 |
| 5. miejsce | | | | 0 | 5 |
| 6. miejsce | | | | | 0 |

Następnie statki są rozładowywane. Gracze przekładają swoje karty towarów do „magazynów” przed sobą. Karty należy ułożyć w pięciu kolumnach. W każdej kolumnie ma znajdować się jeden rodzaj towarów. Karty z zielonymi flagami, które są kartami towarów (mają symbole towarów) należy położyć w kolumnach razem z innymi kartami towarów tego samego rodzaju. Zielony kolor flagi oznacza tylko, że te karty nie zajmują miejsca na statku.

Karty bez symbolu towarów (zielone o wartości 2 i czarne o wartości 7) należy odłożyć do pudełka. Nie będą używane w dalszej grze. Czarna karta o wartości 7 zajmuje miejsce na statku, ale nie trafia do magazynu z innymi kartami towarów.

Teraz przyznawane są punkty za każdy rodzaj towarów.

Gracze sumują liczbę symboli (nie liczbę kart) danego towaru w swoim magazynie. Gracz z największą liczbą symboli danego towaru otrzymuje zapłatę w wysokości 10 florenów, a gracz drugi w kolejności otrzymuje 5 florenów.

W grze od 3 do 6 graczy każdy gracz, który ma co najmniej pięć towarów danego rodzaju, otrzymuje premię w wysokości 10 florenów. W grze dwuosobowej należy mieć przynajmniej siedem towarów danego rodzaju, żeby otrzymać premię.

Remis: W przypadku remisu należy zsumować zapłatę graczy, którzy zremisowali, a monety podzielić między nich po równo. Jeśli to konieczne, zapłatę należy zaokrąglić w dół. Uwaga: Ponieważ najmniejsza jednostka zapłaty wynosi 5, w przypadku remisu zapłatę zaokrągla się w dół do wielokrotności pięciu. Istnieje taka możliwość, że w przypadku remisu gracze nie otrzymają zapłaty (patrz: poniższe przykłady).

Przykład 1: Na koniec pierwszej rundy Ania, Beata, Czesio i Daniel zsumowali wartość kart na swoich statkach. Wartości ich statków są następujące:

Ania: 20

Beata: 16

Czesio: 16

Daniel: 13

Ania ma największą wartość towarów na statku i otrzymuje 30 florenów. Dwa kolejne statki zremisowały, dlatego zapłatę za 2. i 3. miejsce sumuje się (20 i 10 florenów) i dzieli. $20 + 10 = 30$. 30 florenów dzieli się między graczy, którzy zremisowali. Każdy otrzymuje 15 florenów. Za statek o najniższej wartości nie otrzymuje się zapłaty.

Przykład 2: Tak wygląda ilość towarów w magazynach w grze trzysobowej:

Szymon



Jan



Filip



Szymon i Jan zremisowali w ilości niebieskiego barwnika, więc dzielą się zapłatą za pierwsze i drugie miejsce ($10 + 5 = 15$ florenów) zaokrągloną w dół do wielokrotności pięciu. Filip nie otrzymuje nic za trzecie miejsce. Jan ma najwięcej zboża i otrzymuje 10 florenów, Szymon i Filip remisują i nie otrzymują nic, ponieważ $5 + 0 = 5$, a 5 dzielone na dwa daje 0. Szymon otrzymuje 10 florenów za największą ilość futer, a Filip otrzymuje 10 florenów za największą ilość tkanin.

Przygotowanie do następnego dnia

Po podliczeniu punktów za daną rundę, wtasuj karty pozostałe na rynku do talii. NIE wtasowuj kart z magazynów – zostają one przed graczami przez całą grę. Liczba kart w magazynie rośnie w trakcie gry.

Gracz z najmniejszą liczbą florenów rozpoczyna kolejną rundę. (Jeśli kilku graczy ma tę samą liczbę florenów, losowo wybierz jednego z nich).

***Uwaga:** Przy sześciu graczach w trzeciej rundzie mogą skończyć się karty w talii. Wtedy nie odstania się nowych kart. Na rynku zawsze będzie wystarczająca liczba kart i gracze będą mogli zappełnić swoje statki dobierając karty w swoich turach.*

Zakończenie gry i wyłonienie zwycięzcy

Gra kończy się po podliczeniu punktów na koniec trzeciej rundy. Wygrywa gracz, który zgromadzi najwięcej żetonów punktów. W przypadku remisu zwycięstwo przyznawane jest kilku graczom.

Alternatywny wariant gry: Gracze mogą uzgodnić, że premia wynosić będzie 20 zamiast 10 florenów, gdy osiągnięte zostaną następujące progi towarów: w grze dwuosobowej za min. 10 kart towarów jednego rodzaju; w grze od 3 do 6 graczy za min. 8 kart towarów jednego rodzaju.

Tłumaczenie instrukcji: Anna Beldycka

Dystrybucja w Polsce:



Autor:

Reiner Knizia

Ilustracje:

Vincent Dutrait



Dr Reiner Knizia jest jednym z twórców gier, którzy odnoszą największe sukcesy i opracowują bardzo dużą liczbę gier. Na całym świecie wydano ponad 600 jego gier i książek w 50 językach. Przyniósł mu one wiele międzynarodowych nagród.



**GRAIL
GAMES™**

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

Wydane przez ©2017 Grail Games.

Logo Grail Games i Medici – Medyceusze: Gra karciana są © Grail Games. Puchar Grail Games jest znakiem towarowym oraz © Grail Games. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wyprodukowano w Chinach.

Ostrzeżenie: Zagrożenie zadławieniem! Trzymać z dala od dzieci w wieku do lat 3. Proszę zachować tę informację.

Reiner Knizia dziękuje wszystkim testerom, którzy przyczynili się do powstania gry karcianej Medici – Medyceusze. Na szczególne wyrazy wdzięczności zasługują Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Drak, Gavin Hamilton, Ross Inglis, Kevin Jacklin oraz Dave Spring.

Podziękowania dla: Jennifer Harding, Karen Easteal, Steve Oksienik.

Medici – Medyceusze: Gra karciana ©2017 Dr Reiner Knizia.
Wszystkie prawa zastrzeżone.

