

Medici

Auteur: Reiner Knizia

Uitgegeven door Amigo Spiele, 1995

Een tactisch handelsspel voor 3 tot 6 spelers vanaf 10 jaar

Vrij vertaald in het Nederlands door [Hendrik Cornilly](#)

(Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

Schrijf je reacties en suggesties naar de [webmaster](#).

Spelidee

We bevinden ons in de 15de eeuw. Florence bereikt haar hoogtepunt als handelsmetropool. Uit alle hoeken van de wereld worden kruiden, geweven stoffen, kleurstoffen, porselein en metalen aangevoerd. Handelsfamilies zoals de Bardi, Strozzi, maar vooral de Medici beheersen de weg naar rijkdom en macht.

Doel van het spel

Probeer als Italiaans koopman na drie speelrondes de rijkste speler te zijn. Let hiervoor op de aankooprijzen, het aanbod, de mogelijke monopolies maar vooral ook de belangen van je tegenspelers!

Spelmateriaal

- 1 speelbord met 5 handelskantoren in het centrum en een vermogenslijn aan de rand
- 36 productkaarten
- van elk product (metaal - porselein - verf - doek en kruiden) telkens 7 kaarten met als waarde: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 5
- 1 neutrale kaart met waarde 10
- 36 speelstenen (per kleur 5 kleine en 1 grote steen)

Spelvoorbereiding

- Elke speler ontvangt de 6 stenen van zijn kleur.
- Midden op het speelbord staan de 5 handelskantoren afgebeeld. Elk kantoor bestaat uit 8 velden. Op het onderste veld van elk kantoor wordt van elke speler een kleine steen geplaatst. (De bovenste twee velden van elk kantoor kunnen een monopoliepremie opleveren van 10 of 20 punten.)
- Op de speelrand wordt het vermogen van alle spelers aangeduid. Dit kan gaan van 0 tot 99 florentijnen. (Indien een speler 'rijker' wordt, dan telt hij door!) Bij de aanvang van het spel bedraagt het vermogen van elke speler 40 florentijnen (bij 3 of 4 spelers) of 30 florentijnen (bij 5 of 6 spelers). De grote stenen worden dus op 30 of 40 geplaatst.

- Schud de 36 productkaarten en leg deze stapel verdekt naast het speelbord. (Bij 3 spelers worden slechts 18 kaarten gebruikt, bij 4 spelers 24 en bij 5 spelers 30. De resterende kaarten worden voor die ronde niet meer gebruikt.)

Verloop van de eerste spelronde

vooraf

- bepaal wie de eerste ronde mag beginnen
- tijdens de spelronde wordt in wijzerzin gespeeld

a) het veilen en aankopen van producten

- De speler die aan beurt is, neemt naar keuze 1, 2 of 3 kaarten van de stapel en legt deze open naast het speelbord.
- Alle spelers krijgen nu de kans om deze kaart(en) aan te kopen.
- Alle openliggende kaarten worden tezamen verkocht.
- De speler links van de startspeler doet als eerste een bod op alle zichtbare kaart(en). Hij kan ook passen. Daarna komen de volgende spelers aan beurt en kunnen een hoger bod doen of passen. De speler die de kaarten open heeft gelegd, doet als laatste een bod. (Een veiling duurt dus telkens slechts één ronde!)
- Nadat alle spelers geboden of gepast hebben, worden de goederen toegewezen aan de hoogstbiedende. Hij ontvangt de kaart(en) en legt ze open voor zich op tafel. Hij betaalt de geboden prijs door van zijn rijkdom het geboden bedrag af te trekken. Hiervoor verplaatst hij zijn grote steen aan de rand van het speelbord.
- Het vermogen van een speler kan nooit onder 0 dalen.
- Passen alle spelers, dan worden de kaarten opzij gelegd en niet meer tijdens deze ronde gebruikt. Na het afsluiten van het eerste bod, neemt de speler links van de beginspeler één of meerdere kaarten van de stapel en wordt een nieuwe veiling gestart.
- Een speler mag per spelronde echter nooit meer dan 5 productkaarten bezitten. Indien een speler door het meebieden zijn maximum zou overschrijden, dan mag hij niet deelnemen aan de veiling.
- Heeft een speler reeds 5 kaarten, dan mag hij deze ronde niet meer meebieden, noch kaarten van de stapel afnemen.
- Gekochte kaarten kunnen niet teruggegeven of geruild worden.
- Een speler mag meer kaarten omdraaien dan dat hij zelf kan gebruiken. Voorwaarde is wel dat minimaal één andere speler deze nog kan kopen.

b) einde van de eerste spelronde

- Indien alle spelers, op één na, 5 producten hebben, dan eindigt de eerste spelronde.
- De laatste speler die nog producten nodig heeft, mag deze nu kosteloos van de stapel nemen. Hij moet daarbij wel de bovenste kaarten van de stapel nemen.
- De spelronde eindigt natuurlijk eveneens als alle productkaarten opgebruikt zijn. In dit enkele geval kunnen één of meer spelers minder productkaarten

bezitten.

- Een speler mag tijdens het spel steeds de resterende kaartenstapel natellen.

c) de afrekening

1) inkomsten als gevolg van de productverzameling

- Eerst bepalen alle spelers de gezamenlijke waarde van hun productkaarten. Tel hiervoor alle vermelde waardecijfers bij elkaar op.
- De speler met de duurste verzameling ontvangt de meeste florentijnen, de tweede iets minder, enz. De laatste ontvangt echter helemaal niets. Bij een gelijke stand worden de inkomsten van de betreffende spelers samengeteld en gedeeld door dat aantal spelers. (Indien nodig moet afgerond worden naar onder.)
- Het aantal florentijnen is afhankelijk van het aantal deelnemende spelers. Zie hiervoor de onderstaande tabel:
 - aantal spelers: 3 4 5 6

eerste plaats 30 30 30 30

tweede plaats 15 20 20 20

derde plaats 0 10 10 10

vierde plaats 0 5 10

vijfde plaats 0 5

zesde plaats 0

- De stenen op de rand van het speelbord worden overeenkomstig het ontvangen bedrag verschoven.

2) inkomsten uit plaats en monopolies

- Vervolgens wordt elk handelskantoor afzonderlijk bekeken.
- Per kaart van een bepaald product, stijgt de kleine steen van een speler één vakje. De neutrale '10' wordt niet meegeteld. (De waarde op de kaart speelt hierbij geen enkele rol meer.)
- Binnen elk handelskantoor krijgt de speler die de meeste producten bezit, een bonus van 10 florentijnen; de tweede speler krijgt een bonus van 5. Bij een gelijke stand worden de bonussen opgeteld en gedeeld door het aantal meedingende spelers. Opnieuw worden de stenen overeenstemmend bewogen op de vermogenslijn.

Tweede en derde spelronde

- Alle productkaarten worden verzameld en gemengd met de kaarten die in de vorige ronde niet gebruikt werden.
- De 36 kaarten worden geschud en vormen opnieuw een verdeckte stapel.
- De speler met het laagste vermogen wordt startspeler en mag als eerste één of meerdere kaarten van deze stapel omdraaien. (Bij een gelijke stand moet er geloot worden.)
- Het verdere verloop van beide ronden is identiek aan de eerste ronde.
- Bij de premietoekenning kunnen de kleine stenen in elk handelskantoor

natuurlijk niet over het hoogste veld heen bewogen worden. Bereikt een speler een premieveld (= één van de bovenste twee velden) , dan ontvangt hij 10 of 20 extra florentijnen. (Staan er meerdere spelers samen op zo'n veld, dan krijgt elke speler deze extra bonus.)

Einde en winnaar

- Na de afrekening van de derde ronde eindigt het spel.
- De rijkste speler wint het spel.

pnotebaert@unicall.be

Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief