

## Übersicht

Die Spieler sind Einkäufer für verschiedene Handelshäuser zur Zeit der berühmten florentinischen Familie der Medici. Es herrscht ein scharfer Konkurrenzkampf, aber gleichzeitig locken hohe Gewinne! Auf der Suche nach seltenen und wertvollen Handelswaren und nach neuen Märkten, um diese Waren günstig einzukaufen, durchqueren ihre Schiffe das gesamte Mittelmeer und segeln sogar weit darüber hinaus. Jeden Morgen gehen die Einkäufer auf den Markt, wo sie mit den Anderen um die Waren konkurrieren, die an diesem Tag verfügbar sind: Darunter finden sie Pelze von den Jägern aus dem Norden, Getreide von den reichen Feldern im Norden und Osten, exotische Gewürze aus den fremden Ländern im fernen Osten, Farben von nah und fern, Tuch aus den umliegenden Webereien und in seltenen Fällen sogar Gold aus Minen an geheimgehaltenen Orten.

Am frühen Morgen treffen die Waren auf dem Markt ein und werden in der Reihenfolge versteigert, in der sie auf dem Markt ankommen. Sie werden immer in Paketen angeboten, die aus ein, zwei oder drei Posten bestehen. Es ist Brauch, dass die Einkäufer die Anzahl der Posten selbst bestimmen. So dürfen nacheinander reihum alle so lange Pakete zusammenstellen, wie Waren verfügbar sind. Jeder Posten zeigt einen angemessenen Preis, doch geschickte Einkäufer finden Wege, teure Waren günstig einzukaufen und billige Waren mit großem Gewinn zu verkaufen. Um die Verhandlungen zu beschleunigen und um die Einkäufer zu höheren Geboten zu ermuntern, darf jeder Einkäufer für jedes Paket nur ein Gebot abgeben. Der Einkäufer, der das Paket zusammengestellt hat, darf sein Gebot als Letzter abgeben. Falls niemand ein Gebot abgibt, wird das Paket einfach ins Hafenbecken geworfen.

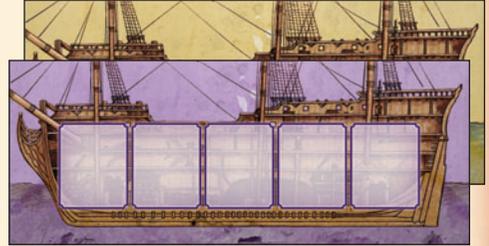
Wenn ein Paket verkauft ist, werden die Waren sofort auf ein wartendes Schiff geladen, das dann sofort ablegen kann, wenn der Markt beim Eintreten der Flut schließt. Einkäufer, die ihre Schiffe schon eher vollständig beladen haben, nutzen die freie Zeit meist zu einem Besuch bei Freunden oder in einer nahegelegenen Schenke. Meistens bleiben sie aber auf dem Markt, um ihre Konkurrenten zu beobachten und von ihnen zu lernen. Ist nur noch ein Einkäufer übrig, schließt der Markt. Da dieser Einkäufer keine Konkurrenz mehr hat, erhält er die restlichen Posten, wenn es denn noch welche gibt, kostenlos und darf sie auf sein Schiff verladen. Hat der Einkäufer auf seinem Schiff nicht mehr genügend Laderaum, werden die übrigen Posten ins Hafenbecken geworfen. Danach ist der Markt leer und kann am nächsten Tag neue Waren aufnehmen.

Sobald alle Schiffe Segel gesetzt haben, um ihre Fracht zu fremden Häfen zu bringen, versammeln sich die Einkäufer und rechnen ihre Einnahmen aus. Jeder Einkäufer vergleicht den gesamten Wert seiner Waren und die jeweilige Menge von jeder Ware mit den anderen Einkäufern. Natürlich werden sich diejenigen, die gute Geschäfte gemacht haben, damit brüsten und die anderen werden ihnen dazu gratulieren und sie darauf hinweisen, dass der nächste Tag neue Chancen für alle bietet. Später dann überlegen sich die Einkäufer ihre Strategie für den kommenden Tag: Sollen sie wieder versuchen, nur die besten und wertvollsten Waren zu kaufen oder sollen sie sich eher auf ein oder zwei Warenarten konzentrieren, um das Monopol für diese Waren zu erlangen? Beide Strategien bieten die Aussicht auf Gewinne und Erfolg - aber nur wenn die Einnahmen auch wirklich höher sind, als die Ausgaben.

Der Einkäufer, der in drei Tagen das meiste Geld verdient, ist der Gewinner von Medici.

## Inventar

- 1 Spielbrett zum Markieren des Geldes und der Käufe
- 36 Warenplättchen (je 7 Plättchen mit Tuch, Pelzen, Getreide, Farben und Gewürzen, jeweils mit den Werten 0, 1, 2, 3, 4, 5, 5 und 1 Plättchen Gold mit dem Wert 10)
- 6 Handelsschiffe (je 1 in den sechs Spielerfarben: Rot, Grün, Blau, Gelb, Lila und Schwarz)
- 36 Zählsteine (je 6 in den sechs Spielerfarben: Rot, Grün, Blau, Gelb, Lila und Schwarz)
- 1 Stoffbeutel



## Vor Beginn des Marktes

- Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält das Handelsschiff und die sechs Zählsteine seiner Farbe.
- Das Spielbrett wird in die Tischmitte gelegt. In der Mitte des Brettes sind fünf Marktstände in Form von Pyramiden zu sehen. Für jede Warenart gibt es einen Marktstand: Tuch, Pelze, Getreide, Farben und Gewürze. Jeder Marktstand besteht aus acht Stufen. Mit ihrer Hilfe werden die Käufe für jeden Einkäufer festgehalten. Vor Spielbeginn setzt jeder Einkäufer einen seiner Zählsteine auf die unterste Stufe jedes Marktstandes. Die Käufe werden über die drei Spieltage aufsummiert, indem für jeden gekauften Posten der betreffenden Ware der Zählstein des Spielers eine Stufe höher gezogen wird. Erreicht der Zählstein eine der drei obersten Stufen, erhält der Einkäufer einen Bonus von 5, 10 oder 20 Florin. Zusätzlich werden die beiden Einkäufer, die von einer Warenart die meisten Posten gekauft haben, mit zusätzlichen Einnahmen belohnt.
- Um die Marktstände herum verläuft die Zählleiste für das Geld der Spieler. Die Felder der Zählleiste gehen von 0 bis 99. Überschreitet das Vermögen eines Spielers 100 Florin, zieht er seinen Zählstein auf der Leiste weiter, und er muss sich merken, dass er über 100 Florin besitzt. Die Einkäufer können keinen Kredit aufnehmen. Die Zählsteine auf der Leiste für das Geld können daher nicht unter 0 gesetzt werden.  
Vor Spielbeginn stellt jeder Einkäufer einen seiner sechs Zählsteine auf die 40 (bei 3 oder 4 Spielern) oder auf die 30 (bei 5 oder 6 Spielern). Das ist das Startkapital der Einkäufer.
- Die 36 Warenplättchen stellen die einzelnen Posten in den fünf Warenarten dar. Sie haben die Werte 0, 1, 2, 3, 4, 5, 5. Außerdem gibt es ein Plättchen Gold mit dem Wert 10.  
Die Anzahl der Posten, die an jedem Tag versteigert werden, richtet sich nach der Anzahl der Spieler:
  - 18 Posten bei 3 Spielern; 18 Posten werden beiseite gelegt
  - 24 Posten bei 4 Spielern; 12 Posten werden beiseite gelegt
  - 30 Posten bei 5 Spielern; 6 Posten werden beiseite gelegt
  - 36 Posten bei 6 Spielern; alle Posten werden benutzt

Zuerst werden alle Plättchen im Beutel gut gemischt. Anschließend wird die oben angegebene Anzahl Plättchen für diesen Tag verdeckt beiseite gelegt. Die übrigen Plättchen bleiben im Beutel und stehen für diesen Tag zur Verfügung.

- Die Spieler bestimmen einen Startspieler für den ersten Tag. An den folgenden beiden Tagen beginnt der Einkäufer mit dem wenigsten Geld. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

## Auf dem Markt

### Paket zusammenstellen

Reihum stellen die Einkäufer in ihren Zügen Posten zu Paketen zusammen, die dann versteigert werden. Wenn ein Einkäufer an die Reihe kommt, muss er ein Plättchen aus dem Beutel ziehen. Er legt es offen vor sich ab, so dass alle Einkäufer gut sehen können, welche Warenart es zeigt und welchen Wert es hat, also beispielsweise „Farben 3“.



Nachdem der Einkäufer das erste Plättchen gesehen hat, darf er in der selben Weise ein zweites und ein drittes Plättchen ziehen. Er darf nach dem ersten oder nach dem zweiten Plättchen darauf verzichten weitere Plättchen zu ziehen, er darf aber nie mehr als drei Plättchen ziehen. Sobald er einen Posten gezogen hat, wird er Teil des Pakets und muss versteigert werden.



Wenn der Spieler entscheidet, dass das Paket vollständig ist (1, 2 oder 3 Posten), wird es versteigert.

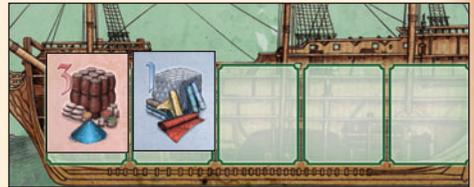
### Versteigerung des Pakets

Die Posten werden als Paket versteigert und können nicht mehr aufgeteilt werden. Der linke Nachbar des Einkäufers der das Paket zusammengestellt hat, darf als erster ein Gebot abgeben. Jeder Einkäufer darf für das Paket nur ein Gebot abgeben. Er darf ein Gebot abgeben oder passen. Im Uhrzeigersinn geben die übrigen Einkäufer ihre Gebote ab oder passen. Jedes Gebot muss höher sein als das vorhergehende. Der Spieler, der das Paket zusammengestellt hat, darf als Letzter sein Gebot abgeben oder passen. Falls alle Spieler passen, werden die Plättchen abgeworfen und kommen zu den übrigen Plättchen, die zu Beginn des Tages beiseite gelegt wurden.

### Beladen des Schiffs

Der Einkäufer mit dem höchsten Gebot nimmt die aufgedeckten Plättchen und legt sie offen auf die Felder in seinem Handelsschiff. Das sind die Laderäume.

Der Spieler bezahlt den gebotenen Betrag, indem er seinen Zählstein für das Geld entsprechend viele Felder rückwärts zieht. Da die Einkäufer keine Kredite aufnehmen können, dürfen sie nicht mehr Geld bieten, als sie tatsächlich haben. Es ist auch nicht erlaubt Geld zu verleihen.



### Weitere Regeln

Anschließend macht der nächste Einkäufer seinen Zug. Das ist der Einkäufer, der zur Linken des Spielers sitzt, der zuvor das Paket zusammengestellt hat. Nun stellt er ein Paket zusammen und versteigert es auf dieselbe Weise. Für die Versteigerung gelten folgende Regeln:

- Jeder Einkäufer kann höchstens fünf Posten kaufen, da das Schiff nur fünf Laderäume hat.
- Wenn der Spieler ein Paket kauft, muss er alle Posten auf sein Schiff laden. Er kann die Posten nicht zurückgeben, austauschen oder abwerfen.
- Ein Einkäufer darf nicht auf ein Paket bieten, das so groß ist, dass er damit die Ladekapazität des Schiffes von fünf Posten überschreitet.
- Ein Einkäufer darf ein Paket zusammenstellen, das mehr Posten enthält, als er selbst laden kann. Er darf jedoch kein Paket zusammenstellen, das so groß ist, dass kein einziger Einkäufer darauf bieten darf.
- Ist das Schiff eines Einkäufers voll beladen, ist er für den Rest des Tages aus dem Spiel.

Er darf weder Pakete zusammenstellen, noch darf er auf Pakete bieten.

*Beispiel: Adam ist an der Reihe und hat zwei Posten in den Laderäumen seines Schiffes. Er stellt ein Paket aus drei Posten zusammen. Barbara hat bereits drei Posten geladen und Charles hat vier Posten geladen. Beide müssen passen. Diane hat zwei Posten geladen und bietet 7 Florin für das Paket. Adam passt.*

Diane lädt die drei Posten auf ihr Schiff und bezahlt die 7 Florin, indem sie ihren Zählstein für das Geld 7 Felder rückwärts zieht. Wenn nun ein Spieler ein Paket aus drei Posten zusammenstellen würde, könnte Adam es für 1 Florin kaufen, da er der einzige Einkäufer ist, der noch drei freie Laderäume hat.

## Das Ende des Tages

Wenn alle Einkäufer bis auf einen ihre Schiffe vollständig beladen haben, zieht der letzte Einkäufer so viele Plättchen aus dem Beutel, wie er noch leere Laderäume auf seinem Schiff hat. Er bekommt die Plättchen kostenlos, aber er muss die Plättchen nehmen, die er zieht; er kann sie nicht ablehnen. Wenn im Beutel nicht mehr genügend Plättchen sind, um alle Laderäume zu füllen, erhält er nur die restlichen Plättchen und die übrigen Laderäume bleiben leer. Damit endet der Tag und es folgt die Wertung. Der Tag endet auch, wenn der Beutel leer ist. In diesem Fall stechen ein oder mehrere Schiffe mit leeren Laderäumen in See. Dies geschieht immer, wenn zu viele Pakete abgeworfen werden, weil kein Spieler ein Gebot für sie abgibt. Da zu Beginn des Tages sechs Plättchen je Einkäufer vorhanden sind, gibt es nur so viele überzählige Plättchen, wie Einkäufer mitspielen. Die Einkäufer dürfen die im Beutel verbliebenen Plättchen zählen. Sie dürfen sich die Plättchen im Beutel jedoch nicht ansehen.

## Tageswertung

- Als Erstes bestimmt jeder Einkäufer den Gesamtwert seiner Ladung, indem er die Zahlen auf den Plättchen addiert. Der Einkäufer mit der wertvollsten Ladung erhält die größte Auszahlung. Der Einkäufer mit dem niedrigsten Wert erhält nichts. Die folgende Aufstellung zeigt, wie viel Geld jeder Einkäufer erhält. Achtung: Die Auszahlung hängt von der Anzahl der Mitspieler ab!

Anzahl der Einkäufer	3	4	5	6
1 Platz	30	30	30	30
2 Platz	15	20	20	20
3 Platz	--	10	10	15
4 Platz	--	--	5	10
5 Platz	--	--	--	5
6 Platz	--	--	--	--

Herrscht zwischen zwei oder mehr Einkäufern ein Gleichstand, werden die Beträge für die entsprechenden Plätze addiert und die Summe wird zu gleichen Teilen an diese Einkäufer ausgezahlt. Beträge werden immer abgerundet.

Beispiel: Samantha hat in ihren Laderäumen Tuch 5, Farben 5, Getreide 3, Getreide 0 und Gold 10. Der Gesamtwert ihrer Ladung beträgt 23. Dougs Ladung hat den Wert 20: Getreide 5, Farben 4, Pelze 4, Pelze 3 und Gewürze 4. Sues Ladung hat den Wert 16: Gewürze 5, Tuch 3, Tuch 2, Tuch 1 und Farbe 5. Bobs Ladung ist ebenfalls 16 wert: Gewürze 3, Getreide 5, Getreide 4, Getreide 2 und Pelze 2. Der Wert von Nancys Ladung ist 14: Gewürze 5, Gewürze 2, Farben 3, Farben 0 und Tuch 4. Die Einkäufer erhalten folgende Auszahlung:

	Wert der Ladung	Auszahlung
Samantha	23	30
Doug	20	20
Sue	16	7
Bob	16	7
Nancy	14	0

Sue und Bob teilen sich die Auszahlung für den dritten und vierten Platz ( $10 + 5 = 15 / 2 = 7,5$  macht abgerundet 7 für jeden).

- Als Zweites zählt jeder Einkäufer seine Käufe in den fünf Warenarten (Tuch, Getreide, Gewürze, Farben und Pelze). Die Warenarten werden eine nach der anderen ausgewertet. Jeder Einkäufer zieht seinen Zählstein auf jedem Marktstand so viele Stufen höher, wie er Posten dieser Warenart in seinem Schiff hat. Einige Einkäufer ziehen es vor, die Zählsteine weiterzuziehen, wenn sie eine Ware kaufen. Beide Methoden sind möglich, alle Einkäufer müssen jedoch dieselbe Methode benutzen. Die Zählsteine werden immer von ihrer Position nach der letzten Wertung aus weitergezogen. Die Zählung beginnt also nicht wieder auf der untersten Stufe. Die Zählsteine können nicht über die oberste Stufe hinaus gezogen werden. Der Wert der Posten spielt bei der Zählung keine Rolle, es geht nur um die Anzahl. Das Gold 10 wird nicht mitgezählt, da es dafür keinen Marktstand gibt.

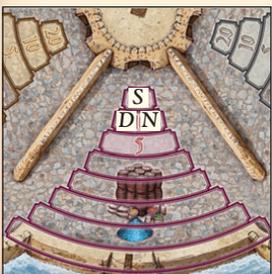
Der Einkäufer, dessen Zählstein jetzt auf der Pyramide am höchsten steht, wird mit 10 Florin belohnt. Der Einkäufer, dessen Zählstein an zweiter Stelle steht, wird mit 5 Florin belohnt. Bei einem Gleichstand werden die Belohnungen zusammengezählt und an die betreffenden Einkäufer zu gleichen Teilen ausgezahlt. Auch hierbei wird abgerundet. Es ist möglich, dass Einkäufer eine Belohnung erhalten, die von der Ware keinen Posten gekauft haben, wenn es einen Gleichstand beim ersten oder zweiten Platz auf der untersten Stufe gibt. Erreicht ein Einkäufer eine der drei obersten Stufen einer Pyramide, erhält er zusätzlich den Bonus von 5, 10 oder 20 Florin. Stehen mehrere Einkäufer auf demselben Bonusfeld, erhält jeder von ihnen den vollen Betrag. Der Bonus wird nicht aufgeteilt.

Wenn alle fünf Warenarten ausgewertet wurden und die Einkäufer ihr Geld erhalten haben, beginnt der nächste Tag.

Der Einkäufer mit dem wenigsten Geld ist der neue Startspieler. Er wirft alle 36 Plättchen wieder in den Beutel und mischt sie gut. Dann legt er entsprechend der Spielerzahl Plättchen beiseite und stellt das erste Paket für die Versteigerung zusammen. Haben mehrere Spieler gleich wenig Geld, wird der Startspieler zufällig bestimmt.



Beispiel: Sue (S) erhält 10 Florin. Bob (B), Nancy (N) und Doug (D) teilen sich 5 Florin: jeder erhält 1 Florin.



Beispiel: Sue (S) erhält 30 Florin (10 plus den Bonus von 20). Bob (B) bekommt nichts. Nancy (N) und Doug (D) erhalten jeweils 12 Florin (5 / 2 plus den Bonus von 10 Florin).

# Spielende

Nach der dritten Tageswertung endet das Spiel. Der Einkäufer mit dem meisten Geld gewinnt.

## Taktische Hinweise

Man muss nicht immer das Schiff mit der wertvollsten Ladung haben, um zu gewinnen. Wer nur Posten von ein oder zwei Warenarten kauft, kann durch die Boni über die drei Tage viel Geld verdienen.

Anstatt einen wertvollen Posten einzeln zu versteigern, sollte man sich überlegen, ob man dem Paket weitere Posten hinzufügt. Mit etwas Glück zieht man weitere interessante Posten. Dadurch kann zwar der Wert des Paketes steigen, und die Gebote können höher werden, aber man selbst behält die Kontrolle über die Versteigerung, da man ja als Letzter bietet. Andererseits kann es dabei passieren, dass man zu einem Posten, der einen selbst interessiert, weitere Posten hinzufügt, die das Paket für andere Spieler wertvoller machen als für einen selbst.

Als Anfänger sollte man nicht zu viel bieten. Man sollte nur für Posten von solchen Warenarten hoch bieten, die einem selbst einen Bonus bringen. Das gilt natürlich nur, solange nicht schon viele Posten abgeworfen wurden und das Angebot nicht knapp wird.

.....

**Der Autor:** Reiner Knizia lebt in Großbritannien. Er ist einer der ideen- und erfolgreichsten Spieleautoren der Welt.

**Graphische Gestaltung und Illustrationen:** Franz Vohwinkel

**Regelbearbeitung:** Jay Tummelson

**Übersetzung:** Ulrich Bauer

Hat Ihnen dieses Spiel gefallen und möchten Sie ein gleichartiges Spiel auch zu zweit spielen? Versuchen Sie Medici vs. Strozzi (ebenfalls von ABACUSSPIELE erhältlich)!



Wenn Sie Fragen, Anmerkungen oder Vorschläge zu diesem Spiel haben, schreiben Sie bitte an:

Rio Grande Games PO Box 45715 Rio Rancho, NM 87174-5715 USA oder

RioGames@aol.com

Besuchen Sie auch unsere Homepage! <http://www.riograndegames.com>



© 2006 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich

Alle Rechte vorbehalten, Made in Germany.

[www.abacusspiele.de](http://www.abacusspiele.de)

Distribution in Österreich:

Piatnik & Söhne

Hütteldorfer Str. 229-231, A-1140 Wien

Distribution in der Schweiz:

Carletto AG

Einsiedlerstr. 31A, CH-8820 Wädenswil

