

Reiner Knizia

Medici vs Strozzi




Re-live the fierce rivalry between the two most powerful Florentine merchant families of all time.

Erleben Sie selbst den Streit um die Vorherrschaft zwischen den beiden mächtigsten florentinischen Kaufmanns-Familien aller Zeiten!

In diesem Spiel erwacht die tiefe Rivalität zwischen den beiden großen florentinischen Familien der Medici und der Strozzi aufs Neue. Die Spieler konkurrieren darum, die besten Waren zu kaufen und auf ihre Schiffe zu verladen, um sie in den Häfen mit großem Gewinn wieder zu verkaufen. Der Spielablauf ähnelt dem Spiel „Medici“, aber dieses Spiel ist für 2 Spieler!

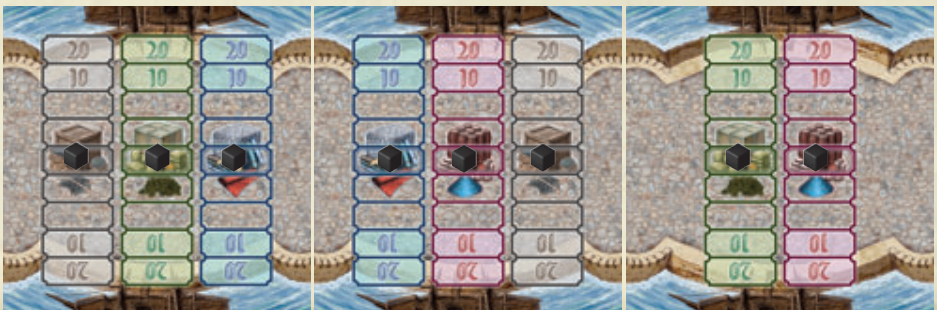
Spielmaterial

- 3 Häfen
- 6 Handelsschiffe
- 26 Warenplättchen
- 8 Markierungssteine für die Monopole 
- 48 Münzen (12x1, 6x5, 12x10, 18x50)
- 1 Leinenbeutel
- Spielregel



Spielvorbereitung

- Die drei Häfen werden zwischen die Spieler gelegt. Jeder Hafen zeigt zwei oder drei Monopol-Leisten für verschiedene Waren.
- Auf das mittlere Feld jeder Monopol-Leiste wird ein Markierungsstein gestellt.
- Jeder Spieler nimmt sich die drei Schiffe einer Farbe: Blau für die Medici, Rot für die Strozzi. Die drei Schiffe verfügen über Laderäume für 3, 4, oder 5 Warenplättchen.
- Jeder Spieler erhält Münzen im Gesamtwert von 300. Die übrigen Münzen werden als Bank neben die Spielfläche gelegt.
- Die Warenplättchen kommen in den Beutel und werden gut gemischt. Es gibt vier verschiedene Warenarten. Von jeder Warenart gibt es sechs Plättchen mit den Werten 0, 1, 2, 3 und zweimal 4. Außerdem gibt es zwei Gold-Warenplättchen mit dem Wert 5.



Übersicht

Es werden drei Runden gespielt. In jeder Runde kaufen die Spieler Waren und laden sie auf ihre Schiffe in den Häfen. Nach jeder Runde erhalten sie Geld für die Schiffe mit der wertvollsten Ladung und für Monopole bei den vier Warenarten.

Ablauf einer Spielrunde

In der ersten Runde macht der Medici-Spieler den ersten Zug: Er zieht ein Warenplättchen aus dem Beutel und legt es offen auf den Tisch. Nun darf er sich entscheiden, ob er noch ein zweites Plättchen ziehen und aufdecken möchte. Danach darf er sogar noch ein drittes Plättchen ziehen und aufdecken. Anschließend legt der Spieler einen Preis fest, der für alle Plättchen zusammen gilt, die er gerade aufgedeckt hat. Sein Mitspieler muss sich nun entscheiden, ob er die Warenplättchen zu diesem Preis kaufen will oder nicht. Wenn sein Mitspieler die Plättchen nicht kaufen will, **muss** der Spieler sie selbst für den festgesetzten Betrag kaufen. Der Spieler, der die Warenplättchen kauft, zahlt den Betrag an die Bank und lädt sie auf eines seiner Schiffe. Sobald ein Schiff mit einem oder mit mehreren Warenplättchen beladen ist, muss der Spieler es einem Hafen zuweisen. Jeder Spieler muss seine drei Schiffe drei verschiedenen Häfen zuweisen. Wurde ein Schiff einem Hafen zugewiesen, darf es in derselben Runde nicht in einen anderen Hafen wechseln.

Anschließend führt der Spieler, der die Plättchen gekauft hat, den nächsten Zug aus: Er zieht neue Plättchen, legt einen Preis fest u.s.w.

Die Spielrunde endet, wenn ein Spieler seine drei Schiffe voll beladen hat oder wenn ein Spieler das letzte Warenplättchen aus dem Beutel zieht.

Achtung:

1. Ein Spieler darf nicht mehr Plättchen aus dem Beutel ziehen, als er auf einem seiner Schiffe noch unterbringen kann.
2. Wenn einer der Spieler mehrere Plättchen auf einmal kauft, muss er sie alle auf dasselbe Schiff laden.
3. Anstatt die gerade gekauften Plättchen auf ein Schiff zu laden, darf der Spieler sie abwerfen.
4. Der Spieler darf den Preis auch mit 0 festlegen. Sein Mitspieler kann die Plättchen dann umsonst nehmen und aufladen oder abwerfen.
5. Hat ein Spieler nicht genug Geld, darf er bei der Bank Kredite aufnehmen. Diese Kredite sollten notiert werden. Sie kosten keine Zinsen und müssen bei Spielende zurückgezahlt werden. Den Spielern steht also ein unbeschränkter Geldvorrat

zur Verfügung. So kann ein Spieler, der frühzeitig einen Vorsprung hat, einen Mitspieler, der vorübergehend knapp bei Kasse ist, nicht so einfach überbieten.

Beispiel: Der Medici-Spieler zieht zwei Plättchen, deckt sie auf und legt den Preis mit 7 fest. Der Strozzi-Spieler lehnt das Angebot zu diesem Preis ab. Deshalb muss der Medici-Spieler 7 an die Bank zahlen. Er lädt beide Plättchen auf eines seiner Schiffe und weist es einem Hafen zu - falls er es nicht schon bei einem vorhergehenden Kauf beladen und einem Hafen zugewiesen hat.

Wertung einer Runde

Am Ende der Runde vergleichen beide Spieler den Gesamtwert der Warenplättchen auf ihren Schiffen, die sie jeweils demselben Hafen zugewiesen haben. Der Spieler mit der höchsten Summe erhält Münzen im Wert von 20 ausgezahlt.

Bei Gleichstand erhält kein Spieler das Geld.

Anschließend werden die Markierungssteine für die Monopole bewegt.

Jeder Spieler darf für jedes Warenplättchen, das sich auf seinem Schiff in diesem Hafen befindet und dessen Warenart mit der des Monopols übereinstimmt, den Markierungsstein ein Feld in seine Richtung ziehen. Für das Warenplättchen mit dem Wert 0 darf der Markierungsstein zwei Felder bewegt werden. Gold-Warenplättchen und Plättchen von Warenarten für die es in dem Hafen keine Monopol-Leiste gibt, haben auf die Positionen der Markierungssteine keinen Einfluss.

Nachdem alle Markierungssteine für die Monopole entsprechend angepasst wurden, erhält jeder Spieler für jeden Markierungsstein, der auf seiner Seite des Hafens steht, Münzen im Wert von 10. Für die Warenplättchen selbst erhalten die Spieler kein Geld. Steht der Markierungsstein für das Monopol auf einem der Felder für die Bonuszahlung von 10 oder 20, erhält der betreffende Spieler diesen Bonus zusätzlich ausgezahlt.

Beispiel: Der Medici-Spieler gewinnt den Vergleich der Schiffe in zwei Häfen und erhält Münzen im Wert von 40 ausgezahlt. Im mittleren Hafen herrscht Gleichstand. Vier der Markierungssteine für die Monopole stehen auf der Hafenseite des Medici-Spielers. Er erhält dafür weitere 40. Drei der Steine stehen auf der Seite des Strozzi-Spielers, und einer davon steht auf dem Bonusfeld 20. Der Strozzi-Spieler erhält insgesamt 50 ausgezahlt.

Die nächste Runde

Nach der Wertung der Runde kommen alle Warenplättchen wieder in den Beutel und werden gut gemischt. Die Spieler erhalten ihre leeren Schiffe zurück. Die Markierungssteine für die Monopole werden nicht zurückgesetzt. Der Strozzi-Spieler macht in der zweiten und dritten Runde den ersten Zug.

Spielsieg

Das Spiel endet nach der dritten Runde. Der Spieler mit den Münzen im höchsten Gesamtwert gewinnt. Bei einem Gleichstand können sich beide Spieler über ihren gemeinsamen Sieg freuen.

Vielen Dank!

Reiner Knizia bedankt sich bei Sebastian Bleasdale für seinen wesentlichen Beitrag zur Entwicklung dieses Spiels.

© 2006 Rio Grande Games
PO Box 45715
Rio Rancho, NM 87174
RioGames@aol.com
www.riograndegames.com



© 2006 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich
Alle Rechte vorbehalten. Made in Germany.
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

