



# MEDICI

Chaque joueur est un marchand florentin de la Renaissance italienne. Au cours de ses voyages, il devra intelligemment dépenser ses deniers pour acheter aux enchères les bonnes cargaisons (la taille de ses cales est limitée) au meilleur prix et les revendre de retour dans sa cité. Au fil de trois saisons de commerce, il tentera en outre de s'assurer des monopoles sur certains produits.

# règle du jeu

## Description du matériel

### Le jeu comprend :

- Un plateau pliable représentant la cité et ses greniers de marchandises. Autour de la cité, la piste numérotée de 1 à 60 symbolise le niveau de la fortune des joueurs.

- Un jeu de base de 36 cartes marchandises dont :

- 7 cartes "épées" numérotées de 0 à 5 :

une carte numérotée 0, une carte de 1, une carte de 2, une carte de 3, une carte de 4, deux cartes de 5

- 7 cartes "raisin" réparties de la même manière

- 7 cartes "blé"

- 7 cartes "diamant"

- 1 carte "10"

- Ainsi que 4 cartes spéciales à mettre de côté pour la règle avancée décrite plus loin.

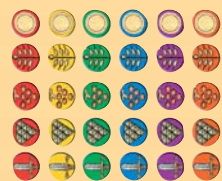
- 6 grands pions ronds marqueurs joueurs



- 6 pions plateaux de couleurs différentes et leur support en plastique



- 36 petits pions marqueurs de marchandises dans les greniers (six pour chaque joueur).



- Un jeton marqueur pour le premier joueur qui atteint les 60 points, et se retrouve donc au début de la piste.



- Une règle illustrée en couleurs.

## Installation

Placer le plateau au centre de la table. Chaque joueur choisit une couleur, prend son pion marqueur joueur représentant un marchand florentin et le place devant lui afin de signaler sa couleur.

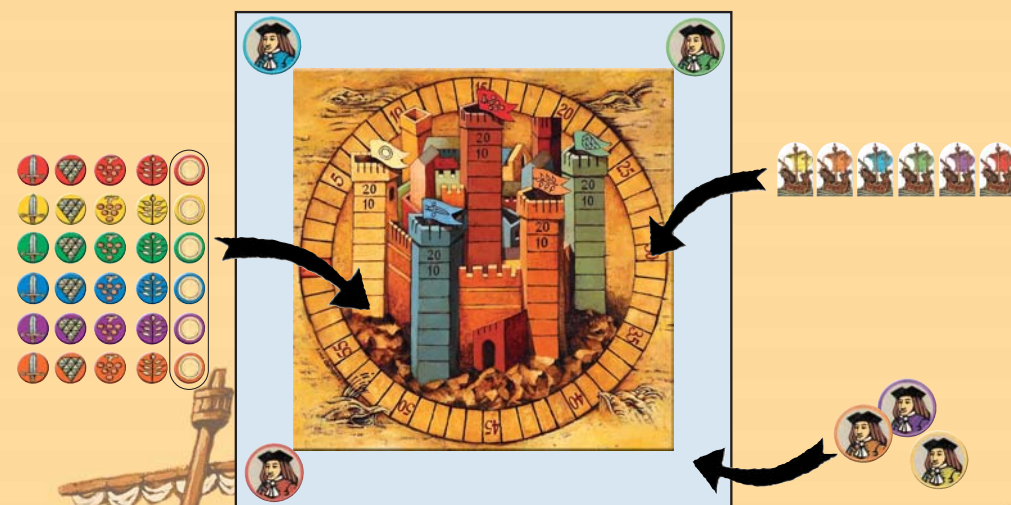
Chaque joueur prend le bateau de sa couleur et le pose sur la case 30 du plateau de jeu.

Chaque joueur dispose un petit pion marqueur de marchandises à sa couleur sur la case du bas de chaque grenier de même symbole (le petit pion blé sur la case du bas du grenier blé, le petit pion

diamant sur la case du bas du grenier diamant etc.)

À moins de 6 joueurs, tous les pions des couleurs non attribuées sont mis de côté.

Le premier joueur est le dernier à avoir fait un voyage en bateau. Il mélange le paquet de 36 cartes du jeu de base, se prépare un paquet égal au nombre de joueurs multiplié par 6 (à 6 joueurs, on prend toutes les cartes, 30 à 5 joueurs, 24 à 4 joueurs, et 18 à 3 joueurs). Les cartes restantes sont écartées.



# Déroulement de la partie

Le jeu se déroule en 5 manches appelées saisons. Chaque manche est divisée en 5 étapes.

## 1 Achat des marchandises

Chaque jour, en commençant par le premier joueur, met à son tour aux enchères une ou plusieurs cartes du sommet du paquet.

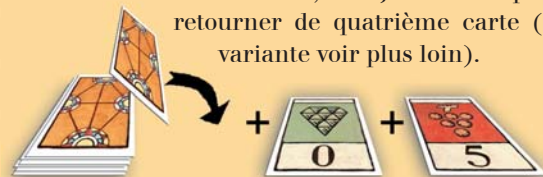
### Mise aux enchères :

Le joueur responsable de la mise aux enchères découvre la première carte du paquet.

Il peut mettre aux enchères cette carte seule, ou bien il peut en retourner une 2ème, voir une 3ème.

Toute carte retournée doit obligatoirement être mise aux enchères.

En aucun cas, un joueur ne pourra retourner de quatrième carte (sauf variante voir plus loin).



### Enchères :

Le joueur à la gauche de celui qui vient de choisir les cartes propose une enchère (pour l'ensemble des cartes retournées). Puis, le suivant propose éventuellement une enchère plus élevée et ainsi de suite jusqu'à ce que plus personne n'enchérisse.

Un joueur qui à un moment donné n'enchère plus ne peut pas revenir dans l'enchère.

Tout joueur, y compris le premier joueur, peut ne faire aucune offre.

Le joueur qui a

mis les cartes aux enchères peut également participer aux enchères.

Le vainqueur de l'enchère défalque de son compte les deniers qu'il a proposés (on n'a pas le droit de proposer plus que son trésor le permet). Ce joueur dépose les cartes achetées devant lui faces visibles et alignées pour former sa cargaison. Puis le joueur à la gauche de celui qui avait proposé les cartes propose un autre lot de cartes en respectant les mêmes règles. Chaque joueur ne pourra, pendant une même saison, acheter qu'un maximum de 5 cartes. À aucun moment un joueur ne pourra mettre aux enchères plus de cartes qu'il ne pourrait mettre dans sa cargaison.

### Exemple :

Si un joueur possède déjà 3 cartes, il ne pourra pas mettre aux enchères plus de 2 cartes. Sa cargaison ne doit pas excéder 5 cartes.

Il se peut que le joueur qui met les cartes aux enchères soit le seul à pouvoir enchérir sur ce nombre de cartes. Il emporte alors l'enchère pour 1 denier.

Une ou l'ensemble des cartes qui ne trouvent pas acquéreur sont défaussées.

Si, à un moment donné, il ne reste plus qu'un joueur qui n'a pas complété sa cargaison, il complète celle-ci en prenant une par une les cartes du talon gratuitement mais il ne peut pas les refuser.

**Attention :** Si trop de cartes ont été défaussées, certains joueurs se retrouveront avec des cargaisons incomplètes.



## 2 Décompte du poids

Chaque joueur totalise les points marqués en bas des cartes qu'il a acquises. Les meilleurs gagnent des deniers de bonus suivant ce tableau :

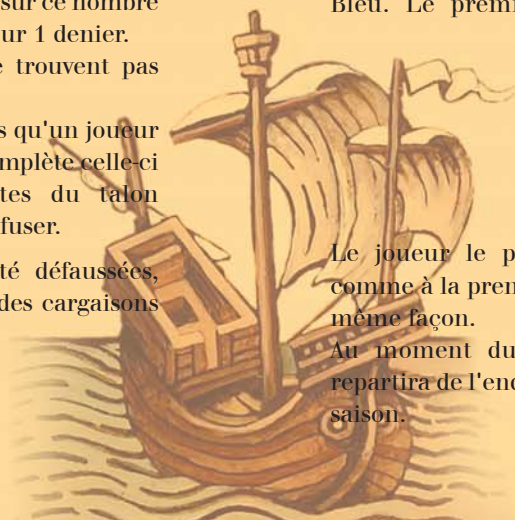
Nombre de joueurs :	3	4	5	6
1 <sup>er</sup>	30	30	30	30
2 <sup>e</sup>	15	20	20	20
3 <sup>e</sup>		10	10	10
4 <sup>e</sup>			5	10
5 <sup>e</sup>				5
6 <sup>e</sup>				

Chaque joueur avance son bateau du nombre de deniers équivalent à ce qu'il vient de gagner.

Si plusieurs joueurs sont à égalité, ils se répartissent équitablement l'ensemble des primes de leur place, arrondi à l'entier inférieur.

### Exemple :

Il y a trois joueurs. Rouge est premier ex-aequo avec Bleu. Le premier aurait dû avoir 30 points, le



Le joueur le plus pauvre recompose un paquet comme à la première saison et le jeu se déroule de la même façon.

Au moment du comptage dans les greniers, on repartira de l'endroit où on était lors de la précédente saison.

deuxième 15 points. Le total fait 45 points. Chaque joueur prend 22 points.

## 3 Décompte du type de cargaison :

Chaque joueur avance son pion dans chaque grenier de marchandises d'une case par carte qu'il possède de cette marchandise.

### Exemple :

Rouge a un 5 de diamant, un 3 de diamant, un 5 de blé, un 5 de raisin, un 5 de vaisselle. Il avance donc son pion diamant de 2 cases sur le grenier diamant, d'une case sur le grenier blé, d'une case sur le grenier raisin, d'une case sur le grenier vaisselle.

Lorsque tous les joueurs ont fait de même, les deniers sont répartis de la manière suivante :

le premier, celui dont le pion est le plus haut placé dans le grenier, gagne 10 points, le deuxième 5 points.

En cas d'égalité, il sera procédé de la même manière que dans l'exemple précédent.

Les bonus vont venir s'empiler de saison en saison.

On reprend l'ensemble des 36 cartes qu'on mélange.

## Saison suivante

Dans les greniers, les cases 10 et 20 atteintes par des pions représentent des bonus correspondants à la somme marquée. Ils viennent s'ajouter aux points déjà gagnés par les classements et sont comptabilisés à chaque manche.

## Règle originale de Reiner Knizia

Il n'y a qu'un seul tour d'enchères. Chaque joueur ne fait qu'une seule offre. On peut mettre aux enchères plus de cartes qu'on en possède à condition qu'un joueur au moins puisse les acheter.

## Règle avancée avec 4 cartes spéciales

● Le 5 mystère ● Le Capitaine ● Le Sur-stockage ● La nouvelle enchère



### ● Le 5 mystère

Cette carte permet à son possesseur de choisir librement la marchandise qu'elle représente.

Ce choix peut être fait après que tous les autres joueurs ont avancé dans leurs greniers leurs pions marchandises. Cette carte vaut 5 dans le comptage du poids de marchandises.



### ● Le Sur-stockage

Cette carte permet à son possesseur d'acquérir une sixième carte marchandise dans sa cargaison.



### ● Le Capitaine

En cas d'égalité, cette carte permet à son possesseur de considérer qu'il est devant ses ex-aequos. Ceci s'applique aussi bien pour le poids que pour le type de cargaison.

▶ Par exemple, Rouge est Capitaine.

Vert a une cargaison qui pèse 21, Rouge et Bleu ont une cargaison qui pèsent 17 et Violet a une cargaison qui pèse 8. Si personne n'avait la carte de Capitaine, Rouge et Bleu se partageraient la somme de  $20 + 10 = 30$  points et donc auraient chacun 15 points. Mais Rouge étant Capitaine, on considère qu'il est seul deuxième à 20 points, le malheureux Bleu n'a que 10 points.



### ● La Nouvelle enchère

Cette carte permet à son possesseur, de remettre aux enchères une carte déjà posée, soit par lui, soit par un autre joueur. La carte doit être utilisée obligatoirement au tour où elle a été acquise. Le propriétaire de la carte

remise en jeu n'a pas le droit d'enchérir, mais il peut racheter la carte au prix de la dernière enchère. Bien sûr, les cartes spéciales peuvent être remise aux enchères.

Si il n'y a pas d'enchère sur la carte remise en vente, le propriétaire de la carte peut soit la garder, soit la défausser.

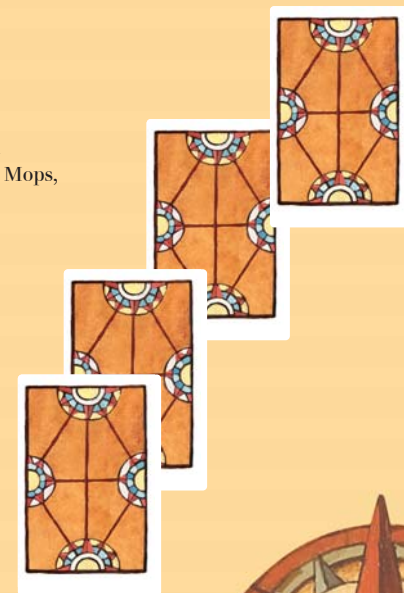
**Attention :** les cartes spéciales ne sont pas comptabilisées dans la cargaison.



### Crédits :

Un jeu original de Reiner Knizia  
Version française, éditée par lui-même, 2005  
illustrée par Dominique Ehrhard  
Collection dirigée par Philippe des Pallières  
Maquette et mise en page par Caroline Ottavis  
Coordination de la fabrication par Gérard Delfanti  
Merci à Gwenaël Beuchet, Delphine Montalant, Docteur Mops,  
Monsieur Phal  
Special Thanks à Patrick Rüttner(?)

Edition "lui-même"  
21, place de l'Eglise - 44320 Frossay  
Tél. : 02 40 39 37 72



### Dans la même collection :



#### "Shazamm !"

DE PHILIPPE DES PALLIÈRES ET  
FRANÇOIS BRUEL ILLUSTRÉ PAR  
FRANÇOIS BRUEL

**Pour 2 joueurs à partir de  
10 ans.**

Un combat de sorciers sur un pont qui nécessitera une habile gestion de votre énergie magique et le choix judicieux de vos sorts spéciaux.

Plus d'informations sur : [www.shazamm.info](http://www.shazamm.info)



#### "Amazones"

DE LILI-PHÈDRE LA PIPPESE  
ILLUSTRÉ PAR CRUELA BRISFON

**Pour 3 à 6 joueurs à  
partir de 12 ans.**

Chaque joueur est une princesse amazone qui devra se constituer pièce à pièce le plus beau harem de mâles. Plus d'informations sur :

### Chez le même éditeur, collection Kangourou :



#### "Les loups-garous de Thiercelieux"

DE PHILIPPE DES PALLIÈRES  
ET HERVÉ MARLY  
ILLUSTRÉ PAR ALEXIOS TIOYAS

**Pour 8 à 18 joueurs**

**à partir de 10 ans.**

Une terrible danger menace les villageois de Thiercelieux : d'horribles loups-garous ont fait irruption dans la région. Saurez-vous reconnaître ceux d'entre vous qui se transforment la

nuit en lycanthropes et tous les éliminer ? Plus d'informations sur : [www.loups-garous.com](http://www.loups-garous.com)

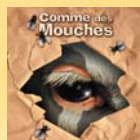


#### "Nouvelle lune"

(extension n° 1 pour "Les loups-garous de Thiercelieux")

Un livret de variantes, des cartes événements et 5 nouveaux personnages pour pimenter

le jeu. Plus d'informations sur : [www.loups-garous.com](http://www.loups-garous.com)



#### "Comme des mouches"

DE PHILIPPE DES PALLIÈRES  
ILLUSTRÉ PAR FRANCK DION

**Pour 2 à 5 joueurs à partir  
de 8 ans.**

Un jeu de paris où vos petites mouches essaieront de récupérer les meilleurs mets comme des tartines de confiture ou la délicieuse bouse de vache. Attention aux toiles d'araignées.

Plus d'informations sur : [www.des-mouches.com](http://www.des-mouches.com)

### A paraître :

#### "Qui va faire la vaisselle"

DE PHILIPPE DES PALLIÈRES  
ILLUSTRÉ PAR MICHEL LAGARDE

**Pour 2 à 4 joueurs à partir de 6 ans.**

Un jeu pour régler l'éternel problème des corvées ménagères.

#### "Les loups-garous de Thiercelieux version Luxe"

Un jeu de grandes cartes luxueuses augmenté de nouvelles illustrations.