

Medici

Richesse, Pouvoir et Honneur dans l'ancienne Florence

Un jeu de commerce pour 3 à 6 joueurs, à partir de 10 ans par *Reiner Knizia*.

Cadre historique

Nous nous trouvons dans l'Italie du XVI^{ème} siècle. Florence, comme métropole commerciale, atteint son apogée. En provenance du monde entier des épices, des pièces d'étoffe, des colorants, des porcelaines et des métaux sont achetés et à nouveau revendus. Des familles de commerçants comme les Bardi, les Strozzi et plus particulièrement les Medici essaient de maîtriser les événements et d'accéder à la richesse et au pouvoir.

But du jeu

Vous êtes un marchand italien et vous essayez d'acheter les biens les plus précieux. Pour cela vous devrez manoeuvrer très adroitement avec les autres joueurs. Celui qui possède, dans ses cales, les marchandises les plus précieuses, empoche à la fin d'un tour de jeu, le montant le plus élevé. Les monopoles commerciaux rapportent des primes supplémentaires. Le joueur le plus riche, après trois tours de jeu, est le vainqueur.

Matériel

- 1 Plateau de jeu avec des cases compteur pour les marchandises et une échelle des richesses.



- 36 Cartes de marchandises pour les métaux, la porcelaine, les colorants, les étoffes et les épices. Pour chaque produit sept cartes avec les numéros 0-1-2-3-4-5-5 et une carte neutre 10.



- 36 Marqueurs, de 6 couleurs différentes.



Préparation

Chaque joueur reçoit **6 marqueurs** d'une couleur.

Le **plateau de jeu** est posé au milieu de la table. Au milieu sont représentées cinq pyramides qui sont les compteurs des différentes marchandises. Chaque pyramide comporte huit cases. Sur la première case, chaque joueur place un de ses petits marqueurs. Les deux cases au sommet des pyramides indiquent les primes en cas de monopole 10 et 30.

Sur la bordure du plateau de jeu, se trouve l'échelle des fortunes de 0 à 99 florins. Cette échelle indique à tout moment la richesse des joueurs. Si celle-ci dépasse 100 florins, on utilisera cependant les mêmes cases. 105 indiqué par 5.. Au début du jeu les grands marqueurs sont placés sur la case 40 (avec 3 ou 4 joueurs) ou bien sur la case 30 (avec 5 ou 6 joueurs). C'est le capital de départ des joueurs.

Les **36 cartes de marchandises** sont mélangées. Puis en fonction du nombre de joueurs :

- 18 cartes avec 3 joueurs,
- 24 cartes avec 4 joueurs,
- 30 cartes avec 5 joueurs,
- 36 cartes avec 6 joueurs.

sont gardées et empilées, face cachée, à côté du plateau de jeu, pour former la pioche. Les cartes restantes sont retirées du jeu pour ce tour.

Pour le premier tour, le premier joueur est tiré au sort, pour les tours suivants le premier joueur est le moins riche au tour précédent.

Déroulement du premier tour de jeu

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui dont c'est le tour prend une **carte de la pioche** et la pose de telle sorte qu'elle soit bien visible par tous. S'il le souhaite le joueur peut **faire de même avec une deuxième et une troisième carte** de la pile.

Les cartes retournées peuvent à présent être acquises par tous les joueurs. **Important:** les cartes constituent un lot, qu'il faut acquérir dans sa totalité. Il n'est pas possible d'obtenir une partie des cartes.

En commençant par le joueur situé sur la gauche de celui qui a retourné les cartes, chacun propose un prix ou passe. Les joueurs suivants doivent **proposer un prix plus élevé ou bien passer**. Le joueur qui a retourné les cartes enchérit ou passe en dernier.

Le lot de cartes n'est vendu aux enchères que durant un tour. Celui qui a proposé le prix le plus élevé, prend les cartes et les pose devant lui, face visible. Il déduit le prix payé de sa fortune et déplace en conséquence son marqueur sur l'échelle des fortunes.

Attention: la fortune ne doit jamais descendre en dessous de 0 florins.

Cas particulier : si tous les joueurs passent, les cartes sont écartées du jeu pour ce tour.

Capacité limitée des cargaisons

Au cours du jeu, les joueurs achètent de plus en plus de marchandises qu'ils posent devant eux. La **capacité de leur cale est limitée à 5 cartes**. Donc un joueur ne peut jamais posséder plus de 5 cartes. Les marchandises achetées ne peuvent pas être redonnées. Si les cartes proposées aux enchères dépassent la capacité de la cargaison d'un joueur, il ne peut pas enchérir. Le joueur qui prend les cartes dans la pioche a le droit d'en retourner plus, qu'il ne peut lui-même en acheter. Mais il doit faire attention à ce qu'au moins un des joueurs puisse acquérir les marchandises. Quand un joueur a rempli sa cale avec 5 marchandises, il ne peut plus piocher de cartes **ni** enchérir.

Par exemple: Le joueur A possède deux cartes et c'est son tour, il retourne 3 cartes. Le joueur B possède 3 cartes et le joueur C en a déjà 4. Les deux doivent donc passer. Le joueur D a 2 cartes dans sa cale, il propose 7 florins. Le joueur A passe et abandonne les cartes retournées au joueur D, qui n'a alors plus aucune influence pour le reste du déroulement de ce tour de jeu. Si plus tard, trois cartes étaient à nouveau proposées, alors le joueur A serait le seul acheteur et il pourrait les acquérir pour un florin seulement.

Exemple Cette cale est pleine :

Le joueur ne peut plus participer à l'enchère
Jusqu'à la fin du tour.



Fin du premier tour de jeu

Quand **tous les joueurs, à l'exception d'un seul, ont rempli leurs cales**, alors **celui-ci** peut la compléter en prenant gratuitement des cartes au sommet de la pioche. Il n'a cependant aucune possibilité de choix et il ne peut pas redonner des cartes. A ce moment là le premier tour de jeu est terminé.

Le tour de jeu s'achève également, quand **la pioche est épuisée**. Même si quelques joueurs n'avaient pas rempli leurs cales. On a le droit de compter le nombre de cartes restant dans la pioche, afin de mieux prévoir la fin du tour de jeu.

Décompte du premier tour de jeu

D'abord, chaque joueur ajoute la valeur de **toutes les cartes de marchandises** qu'il possède. Celui qui possède la cargaison la plus précieuse, gagne le montant le plus élevé. Les joueurs suivants reçoivent des montants plus faibles. Le joueur avec la cargaison la moins chère ne touche rien. Le tableau suivant est facile à lire, le montant dépend du nombre de joueurs.

Nombre de joueurs	3	4	5	6
Place				
1	30	30	30	30
2	15	20	20	20
3	-	10	10	10
4	-	-	5	10
5	-	-	-	5
6	-	-	-	-

En cas d'égalité, quand plusieurs joueurs possèdent des cargaisons de valeur identique, alors les différents montants sont ajoutés et partagés. Le cas échéant ils sont **arrondis, à la valeur inférieure**. Une fois les montants déterminés, les marqueurs de fortune sont déplacés sur l'échelle des fortunes, du nombre correspondant.

Exemple pour 5 joueurs:

Le joueur A a acquis au cours du jeu : Epices 5, Colorants 5, Métaux 3, Métaux 0 et la carte neutre 10.



Les 4 autres joueurs ont avec leurs cartes, les valeurs suivantes :

Joueur B = 20 (deuxième place), Joueur C = 16 (troisième place)
 Joueur D = 16 (quatrième place), Joueur E = 14 (cinquième place)

Valeur des cartes	Montant
Joueur A 23	30 florins
Joueur B 20	20 florins
Joueur C 16	7 florins
Joueur D 16	7 florins
Joueur E 14	0 florins

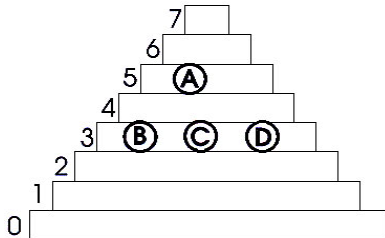
Remarque : les joueurs C et D se partagent 10+5=15 florins (15 divisé par 2 est arrondi à 7).

Puis dans une deuxième étape, les situations de monopole des joueurs sont déterminées. Chaque joueur fait avancer, son marqueur dans chaque pyramide, d'autant de cases qu'il possède de cartes correspondant à une marchandise donnée. La valeur des cartes de marchandise ne joue ici aucun rôle.

Attention : la carte neutre de valeur 10 n'intervient pas.

Le joueur, avec la position la plus élevée sur une pyramide reçoit une prime de 10 florins. Le joueur en deuxième position reçoit 5 florins. En cas d'égalité les primes sont ajoutées et partagées. Le cas échéant les montants sont arrondis vers le bas.

Exemple:



Le joueur A reçoit 10 florins. Les joueurs B, C et D se partagent 5 florins, donc chacun en reçoit un.

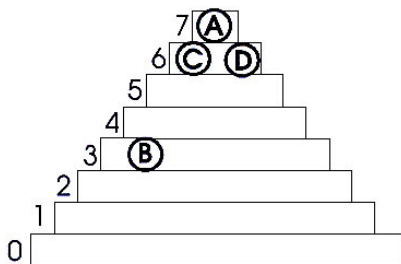
On procède de cette manière pour les 5 pyramides, les marqueurs sont déplacés en conséquence sur l'échelle des fortunes, puis le tour suivant peut commencer.

Déroulement des tours 2 et 3

Les 36 cartes de marchandise sont rassemblées, bien mélangées et à nouveau, en fonction du nombre de joueurs (18 cartes pour 3 joueurs, 24 cartes pour 4 joueurs, 30 cartes pour 5, 36 cartes pour 6) une pioche est placée à côté du plateau de jeu. Le joueur avec la plus petite fortune commence. En cas d'égalité on tire au sort.

Quand un marqueur atteint la dernière case sur une pyramide, il ne peut pas avancer plus loin. Les marqueurs placés sur les deux dernières cases des pyramides rapportent des primes supplémentaires de 10 ou 20 florins.

Exemple:



Le joueur A reçoit 30 florins (10+une prime de 20 florins),

Le joueur B ne touche rien.

Les joueurs C et D reçoivent chacun 12 florins (5 partagé en 2 + une prime de 10 florins).

Fin du jeu

Après la phase de décompte du troisième tour, le jeu se termine. Le joueur avec le marqueur en première position sur l'échelle des fortunes gagne.

Remarques sur les tactiques du jeu

Afin de gagner, il ne faut pas chercher à toujours posséder la cargaison la plus précieuse. Avec des marchandises judicieusement acquises, il est possible de recevoir des revenus lucratifs tout en ayant une cargaison de valeur moyenne. Après trois tours, les monopoles rapportent des primes élevées.

Déjà au niveau du choix du nombre de cartes retournées, il est possible de réduire la valeur des marchandises les plus élevées et ainsi d'affaiblir la concurrence. Suivant le nombre de cartes que l'on possède, on peut s'interroger sur la tactique de jeu à employer.

Au départ on doit être prudent et ne pas trop enchérir. Puisque le dernier joueur peut recevoir gratuitement les cartes manquantes, cela n'a pas de sens de miser beaucoup pour des cartes de valeur moyenne. Dans le cas des cartes les plus élevées pour lesquelles on a un monopole, on peut miser plus haut. Tout cela est naturellement différent, quand les cartes rapportent peu et que plusieurs cales doivent rester vides.

© AMIGO Spiel und Freizeit GmbH, sous licence MCMXCV

[The Game Cabinet](#) - Traduction - [Catherine Soubeyrand](#)

- Modifié et illustré : **CyBeRFaB** Sept. 2004 -



cyber-fab@wanadoo.fr -

- www.cyberfab.fr.st