

MEDICI

Regras

*Criado por Reiner Knizia
Ilustrado por Vincent Dutrait*

Introdução

Em Medici, você trabalha para uma casa mercante durante a competitiva, mas lucrativa, era da infame família Medici.

Navios velejam pelo Mediterrâneo e além, em busca de raras e valiosas mercadorias e lucrativos mercados para os bens que você compra.

Diariamente, você vai até o mercado atacadista, onde deverá competir com os outros compradores pelas mercadorias disponíveis naquele dia. Lá, você espera encontrar peles exuberantes, grãos de férteis campos estrangeiros, especiarias exóticas, tinturas coloridas, tecidos finos e, por vezes, ouro de longínquas minas d'além-mar...

Componentes

Sua cópia de Medici inclui:



- (A) 1 tabuleiro central
- (B) 36 cartas de mercadoria – 7 de cada de tipo: tecidos, peles, grãos, tinturas e especiarias (com valores 0, 1, 2, 3, 4, 5, 5) e 1 carta ouro (com valor 10)
- (C) 6 tabuleiros de jogador, um de cada uma das seis cores dos jogadores
- (D) 2 tabuleiros de extensão (a serem usados em partidas entre 2 jogadores)
- (E) 36 discos, seis de cada uma das seis cores dos jogadores
- (F) 5 discos vermelhos para pontuação de mercadoria
- (G) 2 discos azuis para marcar os dias
- (H) 6 cartas de ajuda na pontuação
- (I) 1 carta de primeiro jogador

Objetivo

Medici é um jogo de leilões que acontece ao longo de três dias (rodadas). Os jogadores alternam-se oferecendo bens a serem leiloados. Os arrematantes, então, carregam estes bens nos conveses de seus navios. Uma vez que todos os navios estejam cheios ou o baralho de cartas de mercadoria esteja vazio, cada dia termina. Os jogadores recebem, assim, florins (dinheiro) pelo valor das cargas em seus navios e por quanto de cada mercadoria eles compraram até então. Mas tome cuidado – o dinheiro utilizado para dar lance em leilões também serve como pontos ao final do jogo! Após três dias e três pontuações, o jogador com mais florins vencerá o jogo.



Preparação

Utilize a imagem à esquerda como um guia para ajudá-lo a preparar o jogo. Os componentes serão mencionados com uma letra entre parênteses que aparece na imagem.

1. Cada jogador escolhe uma cor e pega um convés de navio correspondente (tabuleiro de jogador) **(C)** e seis discos de madeira daquela cor. Em uma partida entre dois jogadores, os jogadores também pegam os conveses de navio menores (tabuleiro de extensão) **(D)**, colocando-os ao lado direito dos mais longos, estendendo-os.



Exemplo de um convés montado para uma partida entre dois jogadores.

2. Posicione o tabuleiro **(A)** no meio da mesa. No tabuleiro, há cinco trilhas de mercado no formato de triângulos, uma para cada uma das cinco mercadorias (tecidos, peles, grãos, tinturas e especiarias). Para começar o jogo, todos os jogadores devem posicionar um dos seus discos coloridos no nível inferior (8º) de cada uma das cinco trilhas, no arco dourado **(E)**. À medida que os jogadores compram mercadorias no decorrer da partida, eles movem seus discos para cima para registrar suas compras daquela categoria. Não há limite de quantos discos podem estar em cada nível destas trilhas.

3. No centro do tabuleiro está uma versão da famosa insígnia da família Medici. Coloque os cinco discos de pontuação vermelhos em cada um dos cinco círculos vermelhos da insígnia **(F)**. Então coloque os dois discos azuis empilhados em cima do símbolo azul no centro da insígnia **(G)**.

4. Ao longo da borda externa do tabuleiro central está a trilha de dinheiro. Ela é usada para registrar os florins de cada jogador durante o jogo. A trilha é numerada de 0 a 99. Se o dinheiro do jogador exceder 100, continue movendo além da marca 99, mas lembre-se que seu dinheiro total é 100 a mais que o valor do espaço que seu disco está ocupando. Os jogadores não podem contrair empréstimos e, com isto, seu marcador nunca pode ficar abaixo de 0 (zero) florins.

No começo do jogo, todos os jogadores posicionam um de seus discos coloridos no espaço inicial apropriado da trilha de dinheiro como listado abaixo:

Número de Jogadores:	Florins Iniciais:
2 a 4	40
5 a 6	30

5. As 36 cartas representam as cinco categorias de mercadorias sendo compradas e vendidas no jogo. Cada mercadoria tem cartas com os valores 0, 1, 2, 3, 4 e duas com o valor 5. Além disto, há uma carta ouro com um valor de 10. A quantidade de cartas utilizadas cada dia depende do número de jogadores:

Número de Jogadores:	Utilize:	Remova:
2	18 cartas	18 cartas
3	18 cartas	18 cartas
4	24 cartas	12 cartas
5	30 cartas	6 cartas
6	36 cartas	0 cartas

Embaralhe todas as cartas e remova a quantidade especificada, deixando-as de lado sem revelá-las. As cartas em uso formam uma pilha de compras virada para baixo **(B)**.

6. Os jogadores escolhem, aleatoriamente, um primeiro jogador para o primeiro dia. Este jogador recebe a carta de primeiro jogador **(I)**. O jogo procede sempre em sentido horário.

Como Jogar

Escolhendo os lotes para leilão

Os jogadores se revezarão escolhendo cartas que formarão lotes de mercadorias a serem leiloadas. Em sua vez, os jogadores devem comprar a carta do topo da pilha de compras e colocá-la virada para cima, ao lado do tabuleiro, para que todos os jogadores possam vê-la. Após examinar a primeira carta, o jogador pode comprar uma segunda e uma terceira da mesma maneira, colocando cada carta comprada ao lado da anterior. O jogador pode parar de comprar cartas depois de uma ou duas, mas não pode comprar mais que três. Logo que o jogador vira uma carta, ela se torna parte do lote a ser leiloadado. Quando um jogador completa um lote (1, 2 ou 3 cartas), ele é leiloadado.

Leiloando um lote

As cartas são vendidas como um lote único e não podem ser divididas. Os lances iniciam-se pela

pessoa à esquerda do jogador que escolheu as cartas. Cada jogador, em sentido horário, tem **apenas uma** oportunidade de decidir em cada lote, escolhendo entre dar um lance ou passar. Qualquer lance subsequente deve exceder o maior lance anterior para aquele lote. O jogador que escolheu as cartas, formando o lote, sempre será o último jogador a dar lance ou passar.

Carregando os navios

O jogador com o maior lance leva o lote que foi leiloado e coloca todas as cartas viradas para cima em seu convés de navio nos espaços demarcados. Este jogador, então, paga o preço de seu lance vencedor descendo seu disco na trilha de dinheiro o mesmo número de espaços que seu lance. Como o dinheiro de um jogador não pode descer abaixo de zero, um jogador não pode oferecer mais dinheiro do que ele tem (os jogadores nunca podem tomar dinheiro emprestado).



Agora é a vez do próximo jogador (o jogador à esquerda do jogador anterior). Este jogador pega a carta de primeiro jogador e então escolhe um novo lote (de 1, 2 ou 3 cartas) que, então, é leiloado.

Outras regras

As seguintes regras governam todos os leilões:

1. Quando um lote é comprado, ele é carregado por inteiro no convés de navio do jogador; não podendo ser retornado, trocado, dividido ou descartado.
2. Os jogadores não podem comprar mais cartas do que seus navios comportam: o convés de navio de cada jogador tem apenas cinco espaços que comportam apenas uma carta cada um (sete espaços em uma partida entre dois jogadores).
3. Os jogadores não podem dar lance em um lote que causaria exceder o limite de cinco espaços em seu navio (sete espaços em uma partida entre dois jogadores) e são obrigados a passar a vez em tal situação.
4. No turno de um jogador, ele pode criar um lote que contenha mais cartas do que ele mesmo pode comprar. Contudo, um jogador não pode apresentar para leilão um lote maior do que, pelo menos, um dos jogadores possa comportar em seu navio.
5. Quando o navio de um jogador estiver cheio, aquele jogador estará fora do jogo pelo restante do dia e não poderá mais escolher ou comprar outros lotes.
6. Um jogador não pode vencer um leilão com um lance de "zero". Ao menos 1 florin deve ser ofertado. Se ninguém desejar ou for capaz de oferecer dinheiro em um lance (todos passam), as cartas do lote são descartadas e colocadas com as cartas removidas de jogo no início do dia.

Por exemplo: Eduardo tem duas cartas de mercadoria em seu navio e é a vez dele. Ele cria um lote de três cartas para leiloar. Gustavo já tem três cartas em seu navio e José tem quatro; ambos devem passar. Leticia tem duas cartas e oferece 7 florins pelo lote. Eduardo oferece 8. Eduardo possui o maior lance e vence. Ele coloca as cartas em seu convés de navio e paga 8 florins descendo seu disco 8 espaços na trilha de dinheiro. Se alguém for escolher outro lote de três cartas, Leticia, a única jogadora com espaço para três, poderia comprar o lote por um florin, pois todos os outros jogadores teriam que passar.

Final do dia

Quando todos os jogadores, menos um, tiverem preenchido seus navios, o último jogador pega cartas suficientes do topo do baralho de compras até completar seu navio. Estas cartas não custam nada, mas devem ser pegadas à medida que sacadas do baralho – não há escolhas. Se não houver cartas suficientes para preencher o navio, ele parte com compartimentos vazios. O dia então termina e é pontuado.

Um dia também pode terminar quando o baralho de compras acaba. Quando isto ocorre, um ou mais navios possivelmente irão partir com compartimentos vazios. Isto ocorre quando cartas demais são descartadas durante o dia (sem ninguém oferecer lance por elas). Nota: os jogadores podem contar as cartas restantes no baralho, mas nunca podem olhá-las antes de elas serem compradas para serem leiloadas.

Pontuando o Dia

Utilize as cartas de ajuda ao jogador como um lembrete de como pontuar cada dia.

Ao final de cada dia, os jogadores ganham dinheiro pelas cartas que eles compraram. Primeiro, todos os jogadores totalizam os valores das cartas em seu navio, somando os números nas cartas. O jogador com o navio mais valioso recebe o maior pagamento. O jogador com o navio menos valioso não ganha nada. A tabela a seguir mostra a quantia que cada jogador recebe – note que os pagamentos dependem do número de jogadores.

Número de Jogadores:	2	3	4	5	6
1º lugar	20	30	30	30	30
2º lugar	0	15	20	20	20
3º lugar		0	10	10	15
4º lugar			0	5	10
5º lugar				0	5
6º lugar					0

Os discos dos jogadores são avançados ao longo da trilha de dinheiro pelo montante dos seus pagamentos. Se dois ou mais jogadores empatam, os pagamentos correspondentes por suas colocações são somados e divididos entre os jogadores empatados (sempre arredondados para baixo).

Exemplo: Eduardo preenche seu navio com um valor total de 23 (Tecido 5, Tintura 5, Grãos 3, Grãos 0 e Ouro 10); Gustavo preenche o seu com 20 (Grãos 5, Tintura 4, Pele 4, Pele 3 e Especiaria 4); José preenche o seu com 16 (Tecido 3, Especiaria 5, Tecido 2, Tecido 1 e Tintura 5); Letícia preenche o seu com 16 (Especiaria 3, Grãos 5, Grãos 4, Grãos 2 e Pele 2); e Maria preenche o seu com 14 (Especiaria 5, Especiaria 2, Tintura 3, Tintura 0 e Tecido 4). Conforme a tabela acima, para uma partida de cinco jogadores, estes jogadores recebem os pagamentos a seguir:

	Valor do Navio:	Pagamentos:
Eduardo	23	30
Gustavo	20	20
José	16	7*
Letícia	16	7*
Maria	14	0

* José e Letícia dividem os pagamentos do terceiro e quarto lugares:

$$10 + 5 = 15$$

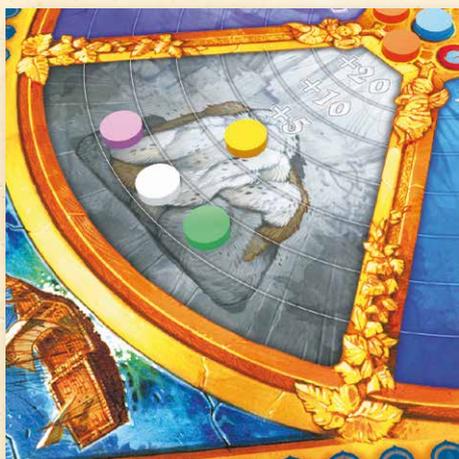
$$15 \text{ divididos por } 2 = 7.5$$

Arredondados para baixo: 7 cada

O próximo passo é contar a quantidade de compras que cada jogador fez nas cinco categorias de mercadorias (tecidos, peles, grãos, tinturas e especiarias). As mercadorias são pontuadas uma por vez. Cada jogador sobe seu disco em cada trilha triangular na quantidade de cartas daquele tipo atualmente em seu navio. Os discos não podem subir além do nível mais alto. O valor das cartas **não é considerado**, apenas a quantidade de cartas. Nota: a carta Ouro 10 **não é contada** devido à sua raridade.

Depois de mover os discos, o jogador que estiver na posição mais alta em cada trilha recebe 10 florins. O jogador na segunda posição mais alta em cada trilha recebe 5 florins (exceto em uma partida entre dois jogadores, na qual o jogador na segunda posição recebe 0). Em caso de empates, as recompensas são somadas e então divididas entre os jogadores envolvidos (sempre arredondando para baixo).

Jogadores que não compraram nada de uma determinada mercadoria ainda podem receber florins se eles empatarem por primeiro ou segundo no menor nível de cada trilha (o arco dourado).



Por exemplo:

Aqui, o jogador amarelo recebe 10 florins, enquanto os jogadores rosa, branco e verde – todos empatados em segundo lugar – recebem 1 florin cada (5 florins, divididos por 3 e arredondados para baixo).

Além disto, um jogador que alcance os três níveis mais altos de uma trilha de mercadoria recebe um bônus de 5, 10 ou 20 florins (conforme indicado no espaço correspondente no tabuleiro). Se dois ou mais jogadores estiverem no mesmo nível de bônus, cada um recebe o bônus cheio; ele não é dividido. Quando todas as cinco categorias de mercadorias tiverem sido pontuadas e os jogadores tiverem sido pagos, avançando seus discos na trilha de dinheiro, o próximo dia começa.

Importante: os discos nas trilhas de mercadorias **não reiniciam** e devem permanecer onde estão para o próximo dia.



Por exemplo:

Aqui, o jogador amarelo recebe 30 florins (10 mais o bônus de 20); enquanto os jogadores branco e verde – empatados em segundo lugar – recebem 12 florins cada (5 florins, divididos por 2 e arredondados para baixo, mais o bônus de 10) e o rosa não recebe nada.

Para ajudar os jogadores a marcarem quais mercadorias já foram pontuadas, os discos vermelhos de pontuação **(F)** devem ser removidos à medida que aquela pontuação ocorra.

Preparando o dia seguinte

1. Para marcar as rodadas, remova o disco azul do topo da pilha de contadores de dia ao final do primeiro dia **(G)**. Após o segundo dia, retire o segundo disco azul, mostrando o símbolo com três flores-de-lis (impresso no tabuleiro), representando o terceiro e último dia do jogo.
2. No início dos dias dois e três, junte todas as 36 cartas de mercadoria novamente. Embaralhe-as e então remova a quantidade de cartas mostrada na página 4, criando um novo baralho de compras para o novo dia. Retorne também os discos vermelhos de pontuação sobre os círculos vermelhos da insígnia no centro do tabuleiro **(F)**.
3. O jogador com **menos florins** na trilha de dinheiro será o novo primeiro jogador. Em caso de empate, escolha, aleatoriamente, um dos jogadores empatados para começar.

Final da Partida

Após o terceiro dia ser pontuado, o jogo termina. O jogador com mais dinheiro vence. Em caso de empate, os jogadores dividem a vitória!

Táticas

Você não precisa possuir sempre o navio mais valioso para vencer o jogo. Preencher um navio de valor médio a um baixo custo pode ser mais lucrativo que apostar alto por cartas de valor alto. Além disso, comprando cartas em apenas uma ou duas mercadorias, você pode ganhar muito dinheiro com bônus ao longo dos três dias.

Após comprar a primeira carta em seu turno, sempre considere o valor do lote atual para você e para os outros jogadores. Quanto maior o valor para você e menor para os outros, melhor. Continue comprando se você espera melhorar sua situação. Ser o último a decidir permite-lhe controlar o leilão.

Como iniciante, você não deve oferecer lances muito altos – ofereça alto apenas por lotes de alto valor com mercadorias que lhe trarão bônus. Naturalmente, tudo isto muda se vários lotes já foram descartados e as cartas disponíveis estiverem diminuindo. Terminar as rodadas com compartimentos vazios, em geral, é um desastre, pois isto deixa você com um navio de valor baixo e posições baixas nas trilhas triangulares.

Créditos



Dr. Reiner Knizia é um dos autores de jogos mais prolíficos e bem-sucedidos do mundo. Mais de 600 de seus jogos e livros foram publicados ao redor do mundo em mais de 50 idiomas e renderam-lhe inúmeros prêmios internacionais.

Agradecimento especial a: Jennifer Harding, Karen Easteal, Jonathan Schindler, Jay Tummelson, Franz Vohwinkel, Chris Morphey e Phil Walker-Harding.

©2018 Dr. Reiner Knizia, todos os direitos reservados. Baseado nas regras ©2006 Rio Grande Games e adaptadas para esta edição por David Harding. O design de "roda" triangular dos caminhos de pontuação foi originalmente criado por Franz Vohwinkel.

Autor: Reiner Knizia **Ilustrações:** Vincent Dutrait

Tradução: Gabriel C. Schweitzer

Revisão: Eduardo Cella, Lucas Andrade e Romir G. E. Paulino

Diagramação: Gilberto Martimiano Jr.

Edição e Produção: Eduardo Cella



PAPERGAMES

Versão Brasileira © 2018 PaperGames.
Todos os direitos reservados.



Para mais jogos, informações adicionais, manuais ou suporte, visite nosso site: www.papergames.com.br

Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia. (Regras v1.0)