

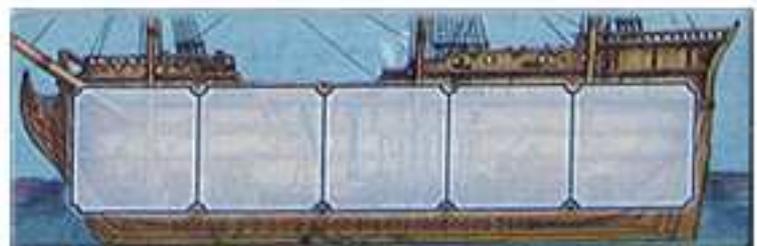
# MEDICI VS STROZZI

(per 2 giocatori – di Reiner Knizia)



## Contenuto della scatola

- 3 moli
- 6 navi mercantili
- 26 tessere merci
- 8 cubetti in legno (pedine monopolio)
- 48 monete (12x1, 6x5, 12x10, 18x50)
- un sacchetto di stoffa
- il presente regolamento



## **Preparazione**

- Piazzare i 3 moli sul tavolo, tra i 2 giocatori.  
Su ogni molo sono indicati 2 o 3 “percorsi” monopolio, relativi ai diversi tipi di merci.
- Piazzare una pedina monopolio al centro di ogni “percorso”.
- Ogni giocatore sceglie 3 navi dello stesso colore, blu per la famiglia Medici e rosse per gli Strozzi. Le 3 navi hanno diverse capacità di carico, rispettivamente di 3, 4, 5 tessere merce.
- Ogni giocatore riceve 300 fiorini. Le monete restanti vengono messe da parte a formare la banca.
- Mischiate le tessere merce all’interno del sacchetto.  
Ci sono 4 tipi di merce, ognuna rappresentata da 6 tessere con valore 0, 1, 2, 3, 4 (x2). Ci sono, inoltre, 2 tessere “oro” con valore 5.

## **Caratteristiche generali del gioco**

La partita si svolge in 3 round. In ogni round i giocatori acquistano merci e le caricano sulle loro navi attraccate ai moli. Al termine di ogni round, i giocatori ricevono del denaro per le navi con un carico di maggior valore e per aver ottenuto il monopolio sui 4 tipi di merce.

## **Svolgimento del primo round**

Il giocatore che ha scelto la famiglia Medici gioca il primo turno del primo round. Estrae una merce dal sacchetto e la posa sul tavolo, a faccia in su. Quindi decide se pescare ancora una seconda e, poi, una terza merce. Infine, stabilisce un prezzo per il gruppo di tessere messe in gioco. L’avversario, a questo punto, deve decidere se vuole comprare le merci al prezzo fissato o lasciare che questa azione venga compiuta dal primo giocatore. Chi acquista le merci deve pagare il prezzo stabilito alla banca e caricarle su una delle sue navi. Quando una nave viene caricata, deve essere immediatamente attraccata ad uno dei moli. In questo modo, entrambi i giocatori finiranno per piazzare le proprie tre navi accanto ai tre diversi moli e, una volta attraccate, le navi non potranno più essere spostate fino al round successivo. Poi, il giocatore che ha effettuato l’acquisto prosegue il gioco, pescando le tessere e fissando il prezzo.

Il round si conclude quando un giocatore ha caricato tutte le sue navi o quando le merci terminano.

## **Casi particolari.**

Un giocatore non può pescare più merci di quante ne possa caricare su una delle sue navi. Chi acquista il set di tessere deve caricarle tutte sulla stessa nave; non può suddividerle tra più imbarcazioni. In alternativa, il giocatore può decidere di scartare tutte le merci comprate, anziché effettuare il carico. Il giocatore di turno può fissare un prezzo di 0 monete, cosa che consente all’avversario di non pagare nulla per caricare o scartare le merci. Se un giocatore resta senza denaro, può ricorrere ad un prestito dalla banca. Il debito verrà registrato e deve essere saldato alla fine del gioco. Come effetto di questa regola, i giocatori hanno a disposizione un ammontare di denaro illimitato. Questo garantisce che non si verifichi un caso in cui il giocatore più ricco possa controllare facilmente i prezzi delle merci, fissando valori troppo alti per l’avversario che si trovi momentaneamente a corto di denaro.

## **Esempio:**

Il giocatore che impersona la famiglia Medici estrae due tessere e fissa un prezzo di 7. Il giocatore Strozzi declina l’offerta. Medici paga 7 alla banca, carica le due tessere su una nave e la posiziona accanto ad un molo (se questa non era già stata attraccata in una fase precedente di acquisto e carico delle merci).

## **Calcolo dei punteggi.**

Al termine di ogni round i giocatori devono confrontare il valore complessivo delle loro merci caricate sulle navi attraccate allo stesso molo. Il giocatore con il totale più alto riceve un premio di 20 (monete) per questo molo. In caso di pareggio, non vi è alcun pagamento.

Quindi i giocatori spostano le pedine monopolio di una casella nella loro direzione per ogni merce corrispondente caricata sulle loro navi attraccate ai rispettivi moli. Le tessere di valore 0 consentono uno spostamento di 2 caselle. Le tessere di merci che non corrispondono al percorso monopolio del molo e le tessere oro non hanno alcun effetto sullo spostamento delle pedine.

Terminati i vari spostamenti, i giocatori ricevono un pagamento di 10 per ogni pedina monopolio che si trova sul loro lato del molo. In caso di parità non si effettua il pagamento. Se la pedina monopolio ha raggiunto una casella che indica un pagamento bonus di 10 o 20, il giocatore in questione riceverà questi bonus addizionali.

#### **Esempio:**

Il giocatore Medici si aggiudica il confronto dei valori delle merci caricate in 2 moli e riceve un pagamento di 40. Il molo centrale fa registrare un pareggio. Medici possiede 4 pedine monopolio dal suo lato del molo e riceve altri 40. Strozzi ha tre pedine monopolio dalla sua parte, di cui una sulla casella bonus 20, e riceve un pagamento complessivo di 50.

#### **I round successivi**

Dopo il calcolo dei punteggi, tutte le merci vengono nuovamente inserite nel sacchetto. Le pedine monopolio restano nelle posizioni derivate dal calcolo dei punteggi. I giocatori staccano le navi dai moli, in modo che potranno attraccarle allo stesso o ad un molo diverso nel round successivo. Il giocatore Strozzi giocherà il primo turno sia nel secondo che nel terzo round.

#### **Punteggio finale**

Il gioco termina alla fine del terzo round. Il giocatore con più denaro vince. In caso di parità la vittoria viene condivisa.

*Traduzione a cura di Alberto Vendramini*

*NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.*

*Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.*

*Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.*

