



Livret de
règles

Reiner Knizia
MEDICI
The Card Game

Auteur : Reiner Knizia
Illustration : Vincent Dutrait

*Pour 2 à 6 joueurs
À partir de 10 ans
30 à 45 minutes de jeu*

Vous êtes des acheteurs pour différentes maisons de marchand pendant l'âge concurrentiel, mais rentable de la tristement célèbre famille Médicis. Tous les jours, vous vous rendez au marché en gros où vous devez lutter avec les autres acheteurs pour acquérir les marchandises disponibles cette journée. Vous vous attendez à trouver des fourrures foisonnantes, des céréales venues des champs fertiles de l'étranger, des épices exotiques, des teintures colorées et les étoffes les plus raffinées...

Inventaire

Votre exemplaire de Medici : the Card Game comprend :



110 cartes marchandise



54 pièces
en carton

12 aides de jeu



But de jeu

Medici : The Card Game est un jeu dans lequel vous devez récupérer des séries de cartes. Le jeu se déroule sur trois jours (manches). Les joueurs jouent chacun leur tour et présentent des marchandises qui doivent être chargées sur des bateaux. Dès que tous les bateaux sont complets, la journée est terminée. Les joueurs reçoivent alors des florins (de l'argent) pour la valeur des chargements sur leur bateau et pour le nombre de chacune des marchandises qu'ils ont achetées jusque là. Après trois jours et trois décomptes de points, le joueur qui a le plus de florins l'emporte.

Mise en place

Mélangez les cartes marchandise et formez une pioche face cachée que vous placez au centre de la table. La plupart de ces cartes représentent les différentes marchandises disponibles dans le jeu.

- > Il y a cinq marchandises différentes dans la pioche (céréales, épices, fourrures, teintures et étoffes), chacune dans une couleur différente. Certaines cartes marchandises ont des bannières vertes. Ces cartes fonctionnent légèrement différemment des autres cartes et elles seront présentées plus loin dans ces règles.
- > Les cartes marchandises ont pour valeur 0, 2, 3, 4 ou 5.
- > La plupart des cartes marchandises présentent une unité (affichent 1 symbole) de la marchandise. Certaines des cartes marchandises présentent deux unités (affichent 2 symboles).

> En plus des marchandises, il y a des cartes vertes de valeur 2 et des cartes noires de valeur 7 qui n'ont pas de marchandise, mais qui augmentent la valeur du chargement d'un bateau.

Placez les florins (pièces) pour qu'ils soient accessibles à tous.

Donnez à chaque joueur deux cartes aide de jeu pour les aider à se rappeler comment gagner des florins pendant la partie.

Choisissez un premier joueur au hasard.

Jouer la partie

La partie se joue en 3 jours (manches). Le premier joueur commence et ensuite le jeu se déroule dans le sens horaire.

Lors de votre tour, vous effectuez les actions suivantes :

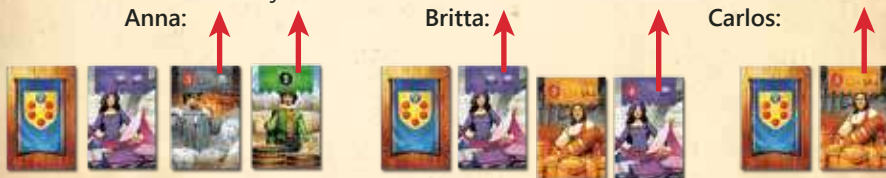
1. Révéler des cartes : carte après carte, révélez une OU deux OU trois cartes marchandise de la pioche et alignez-les face visible à côté de celle-ci – cela forme le « marché ». **Exception :** s'il y a déjà des cartes dans le marché (cartes révélées lors d'un tour précédent), vous pouvez aussi décider de NE PAS révéler de nouvelles cartes !

Conseil : placez les nouvelles cartes révélées pendant votre tour dans une position légèrement décalée des cartes déjà dans le marché. Cela vous aidera à vous rappeler combien de nouvelles cartes vous avez déjà révélées.

2. Prendre des cartes : maintenant, vous DEVEZ prendre la dernière carte du marché. De plus, vous pouvez prendre une des deux cartes précédentes ou les deux qui sont dans le marché. Vous ne pouvez jamais avoir accès à des cartes au-delà des trois dernières positions dans le marché. Si nécessaire, poussez les cartes restantes pour compléter les éventuels espaces vides. Alignez les cartes que vous avez prises dans le marché (une, deux ou trois), devant vous face visible, elles forment votre « bateau ».

Après avoir chargé votre bateau, annoncez la valeur totale de votre chargement actuel : cela correspond à la somme totale des valeurs des cartes dans votre bateau. C'est ensuite au joueur suivant de jouer.

Exemple d'un tour d'un joueur : Anna commence la manche et révèle une étoffe 0, une fourrure 3 et une carte neutre (verte) de valeur 2. Anna prend le 2 vert ainsi que la fourrure 3 dans son bateau. Maintenant, Britta révèle une céréale 5 et une étoffe 3. Britta choisit de ne pas révéler plus de cartes et elle prend les deux cartes étoffe du marché pour les mettre dans son bateau. Carlos est le joueur suivant et il décide de ne pas révéler de nouvelles cartes. Il prend la carte céréale qui est toujours dans le marché et il met fin à son tour de jeu.



Capacités du bateau :

Dans les parties à 2 joueurs, chaque bateau est complet avec sept cartes et dans les parties de 3 à 6 joueurs le bateau est complet avec cinq cartes.

Cependant, vous pouvez charger n'importe quel nombre de cartes vertes sur un bateau, car ces cartes n'ont pas besoin d'espace de chargement !

En d'autres mots, les cartes vertes ne comptent pas pour la capacité du bateau.

Les joueurs avec un bateau plein ne jouent plus de tours dans cette manche. S'il ne reste plus qu'un seul joueur à ne pas avoir chargé complètement son bateau, ce joueur joue un dernier tour. La manche est ensuite terminée, même si le dernier bateau n'est pas complètement chargé.



Score du jour

Les joueurs vont recevoir des florins (pièces) à la fin de chaque journée, à la fois pour le chargement du bateau de la valeur la plus élevée et pour avoir récupéré différentes marchandises de la même sorte.

Valeurs des bateaux : tout d'abord, comparez les valeurs totales des bateaux en additionnant les nombres inscrits sur les cartes de chaque bateau. Le joueur qui a le bateau de la plus grande valeur (valeur totale la plus élevée) reçoit le paiement le plus élevé et ainsi de suite. Le joueur qui a le bateau de la valeur la plus faible ne reçoit rien. Les paiements sont faits en fonction du nombre de joueurs dans la partie

<i>Nombre de joueurs</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>
<i>1ère place</i>	<i>20</i>	<i>30</i>	<i>30</i>	<i>30</i>	<i>30</i>
<i>2e place</i>	<i>0</i>	<i>15</i>	<i>20</i>	<i>20</i>	<i>20</i>
<i>3e place</i>		<i>0</i>	<i>10</i>	<i>10</i>	<i>15</i>
<i>4e place</i>			<i>0</i>	<i>5</i>	<i>10</i>
<i>5e place</i>				<i>0</i>	<i>5</i>
<i>6e place</i>					<i>0</i>

Entrepôt : Ensuite, les bateaux sont déchargés. Les joueurs placent toutes leurs cartes marchandise dans leur « entrepôt », sur la table, devant eux, où les cartes sont triées en cinq colonnes, une pour chaque marchandise. Les cartes vertes à bannière qui présentent des marchandises (qui ont des symboles sur leur bannière) sont toujours placées dans la colonne avec les autres cartes de la marchandise correspondante. Les bannières vertes indiquent simplement qu'elles ne prennent pas de place sur le bateau.

Les cartes sans marchandise (le 2 vert et le 7 noir) sont remises dans la boîte et sont donc retirées du jeu. Pour vous aider à vous en souvenir, ces cartes ont un sceau noir qui entoure leur valeur au lieu de l'habituel sceau rouge.

Il est temps de compter les points de chacune des cinq marchandises, une à la fois. Les joueurs doivent... compter le nombre de symboles (pas le nombre de cartes) qu'ils ont pour chaque sorte de marchandise. Le joueur qui a le plus de marchandises (symboles) de chaque sorte reçoit un paiement de 10 florins, le deuxième joueur à avoir le plus de marchandises de chaque sorte reçoit 5 florins.

De plus, dans les parties de 3 à 6 joueurs, chaque joueur qui a au moins cinq marchandises de chaque sorte reçoit un paiement bonus de 10 florins. Dans les parties à 2 joueurs, chaque joueur qui a au moins 7 marchandises d'une sorte reçoit ce bonus.

Égalités : En cas d'égalité, les paiements pour les joueurs concernés sont additionnés et ensuite divisés par le nombre de joueurs concernés. Quand c'est nécessaire, les partages sont arrondis à l'inférieur. Remarque : comme 5 est la plus petite unité de paiement, vous devez arrondir à l'inférieur, au 5 le plus proche lors d'une égalité. Il est possible de ne pas recevoir d'argent lors d'une égalité ! (Reportez-vous aux exemples suivants pour plus de détails.)

Exemple 1 : À la fin de la première manche, Anna, Britta, Carlos et Daniel ont fait le total des valeurs des cartes dans leur bateau. Les valeurs totales obtenues sont :

Anna : 20 Britta : 16 Carlos : 16 Daniel : 13

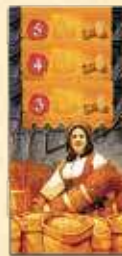
Anna a le bateau qui a le plus de valeur et elle reçoit 30 florins. Les deux bateaux suivants sont à égalité et donc les paiements pour la 2e et la 3e place (20 et 10 florins) sont divisés. $20+10=30$. 30 sera divisé par 2 et donc chaque joueur reçoit 15 florins. Le bateau avec la valeur la plus faible ne reçoit rien.

Exemple 2 : les trois joueurs suivants ont marqué des points pour leur entrepôt :

Simon



Jen



Phil



Pour la teinture bleue, Simon et Jen sont à égalité, ils se partagent donc la 1ère et la 2e place ($10 + 5 = 15$ florins) arrondi à 5 florins chacun. Phil ne reçoit rien pour la troisième place. Jen a le plus de céréales et elle reçoit 10 florins, Simon et Phil sont à égalité pour la 2e place et ils ne recevront rien, car $5+0=5$, divisé par deux cela fera 0 chacun. Simon reçoit 10 florins pour le plus de fourrure et Phil reçoit 10 florins pour le plus d'étoffe.

Préparation pour le jour suivant

Après avoir compté les points de la manche, remettez les cartes restantes dans le marché dans la pioche et mélangez à nouveau. NE remettez PAS les cartes de votre entrepôt dans la pioche – ces cartes restent devant vous pour toute la partie et ainsi la somme des cartes récupérées pourra augmenter.

Le joueur qui a la somme de florins la plus basse commence la manche suivante. (S'il y a égalité, choisissez au hasard parmi les joueurs à égalité.)

Remarque : dans des parties à six joueurs, il est possible que la pioche soit épuisée pendant la troisième manche. Dans ce cas, aucune nouvelle carte ne peut être révélée. Cependant, il y aura toujours assez de cartes dans le marché pour que les joueurs puissent jouer leur tour et remplir leur bateau comme d'habitude.

Fin de la partie et vainqueur

La partie se termine après le décompte des points du troisième jour. Le joueur qui a la somme de florins la plus élevée est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, les joueurs à égalité se partagent la victoire.

Variante : les joueurs peuvent se mettre d'accord sur l'augmentation des bonus de 10 à 20 florins lorsque les paliers suivants ont été atteints : à 2 joueurs, pour au moins 10 marchandises d'une couleur ; de 3 à 6 joueurs, pour au moins 8 marchandises de chaque sorte.

Auteur :

Reiner Knizia

Illustration et conception graphique :

Vincent Dutrait



La version française de ce jeu a été rendue possible par la fabuleuse équipe de lutins de chez PixieGames.

Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises : Natacha Athimon-Constant



Le Dr Reiner Knizia est un des auteurs de jeu à succès le plus prolifique au monde. Plus de 600 de ses jeux et livres ont été publiés dans le monde entier, dans plus de 50 langues. Ils lui ont permis de remporter de nombreuses récompenses internationales.

Reiner Knizia remercie tous les testeurs qui ont contribué au développement de Medici : the Card Game, en particulier Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Drak, Gavin Hamilton, Ross Inglis, Kevin Jacklin et Dave Spring.

Remerciements à : Jennifer Harding, Karen Easteal, Steve Oksienik.

Medici: The Card Game ©2017 Dr Reiner Knizia. Tous droits réservés.



GRAILTM
GAMES

www.grailgames.com.au
info@grailgames.com.au
PO Box 4 Ashfield NSW 1800
AUSTRALIA

Cette production est de ©2017 Grail Games.

Les Logos de Grail Games et de Medici : The Card Game sont la propriété de © Grail Games. Le goblet de Grail Games est TM et © Grail Games. Tous droits réservés.

Imprimé en Chine

Attention : attention risque d'étouffement ! Tenir hors de portée des enfants de moins de 3 ans. Veuillez conserver ce document pour un usage ultérieur.

