MÉDICI

Reiner Knizia

Introducción

Sois tratantes de diferentes casas comerciales en la competitiva pero lucrativa época de la infausta familia Médici. Los barcos navegan a través del Mediterráneo y más allá en busca de mercancías raras y valiosas y de mercados para los bienes adquiridos. Cada jornada acudes a la lonja en donde has de competir con otros tratantes por la mercancía del día. Allí esperas encontrar pieles provinientes de los traperos del norte, grano de los fértiles campos del norte y el este, especias exóticas de las lejanas y extrañas tierras del este, tintes de diversos colores y procedencias, telas de las fábricas cercanas y, a veces, oro de minas cuya ubicación de mantiene en secreto.

Las mercancías llegan a la lonja temprano para ser vendidas por lotes. Dichos mercancías se subastan en el orden en que se reciben y se ofrecen en lotes de una, dos o tres mercancías. Según la costumbre los lotes son formados por los propios compradores en cada turno cogiendo mercancías hasta agotar todas las disponibles. A cada lote se le asigna un precio inicial pero los buenos tratantes encontrarán maneras de adquirir las mercancías más caras a mejores precios y de vender las mercancías más baratas con pingües beneficios. Para acelerar el proceso y fomentar los precios al alza cada tratante tiene permitida una única puja en cada lote siendo el tratante que formara el lote el último en pujar. Si un lote no encuentra comprador, las mercancías rechazadas se arrojan por el muelle.

Según se compran los lotes se cargan de inmediato en los barcos a la espera para que puedan zarpar tan pronto como cierre la lonja y mientras la marea está alta. Los tratantes que abarroten sus barcos antes pueden aprovechar a veces el tiempo libre en visitar a los amigos o a alguna de las muchas tabernas cercanas. Sin embargo lo normal será que se queden observando y aprendiendo de sus competidores. La lonja cierra cuando sólo queda un tratante y los lotes que quedan, si hay alguno, se cargan en su barco gratis al no haber competencia. Si el último tratante no tiene bodegas para todas las mercancías, las sobrantes se arrojan por el muelle. De este modo la lonja queda vacía y lista para las mercancías del día siguiente.

Mientras los barcos se hacen a la mar para llevar la mercancía a puertos extranjeros, los tratantes se reúnen para calcular las ganancias del día. Las ganancias de los tratantes se basan en el valor total de las mercancías que hayan comprado y en la cantidad que hayan comprado de cada mercancía en comparación con los demás tratantes. También es un buen momento para que quienes hayan arreglado buenos tratos se jacten de ello y sean felicitados por los demás pero recuerda que el mañana ofrecerá oportunidades diferentes a todos. Después, los tratantes comenzarán a planificar el nuevo día: si deberán intentar comprar sólo lo mejor y lo más caro otra vez o buscar negocios con uno o dos productos para acaparar el mercado. Ambas estrategias ofrecen posibilidades de beneficios y éxito pero sólo cuando las recompensas superan al dinero invertido.

El tratante que gane más en tres jornadas es el ganador de Médici.

NT. En el original se mezclan los conceptos de lote, grupo, loseta y mercancía con cierta alegría lo que a mi entender dificulta la comprensión. En la traducción de identifica loseta con mercancía y se deja el lote para un grupo o conjunto de losetas.

Inventario

- 1 Tablero de juego con el registro de dinero y compras.
- 36 losetas (7 de telas, pieles, grano, tinte y especias cada una con valores de 0,1,2,3,4,5,5: y una de oro con valor de 10).
- 6 barcos, uno de cada uno de los seis colores.
- 36 fichas, 6 de cada uno de los seis colores (rojo, verde, azul, amarillo, morado y negro).
- 1 bolsa de tela.

Antes de abra la lonja

Cada tratante elige un color y toma el barco correspondiente y las seis fichas.

Se coloca el tablero en el centro de la mesa. En el centro del tablero hay cinco puestos con forma de pirámide, uno por cada una de las cinco mercancías (tela, pieles, grano, tinte y especias). Cada puesto tiene ocho niveles que se usan para registrar las compras de mercancías de cada tratante. Se registran y acumulan a lo largo de las tres jornadas de la partida. Los tratantes pueden ganar dinero extra siendo uno de los dos máximos compradores de una mercancía. Para empezar, los tratantes colocan una de sus fichas en el nivel inferior de cada puesto. Conforme los tratantes compren mercancías a lo largo de la partida subirán sus fichas en el registro de compras de cada materia. Alcanzar cualquiera de los tres niveles superiores de cada puesto proporciona al tratante un bono adicional de 5,10 o 20 florines.

Rodeando los puestos está el marcador del dinero que va teniendo cada tratante a lo largo de la partida. Está dividido en casillas del 0 al 99. Si el dinero de un jugador excede de 100 continúa moviendo su ficha recordando que está por encima de los 100 florines. Los tratantes no pueden pedir dinero prestado y por tanto no pueden pasar por debajo del cero en el registro de dinero. Al principio del juego los tratantes colocan una de sus fichas en el 40 (si son 3 ó 4) o en el 30 (si son 5 ó 6). Ése es el capital inicial de cada tratante.

Las 36 losetas representan mercancías con valores de 0,1,2,3,4,5,5. Además hay una loseta de oro con un valor de 10. El número de losetas que se usan en cada día depende del número de tratantes:

18 losetas con 3 jugadores; quitar 18 losetas.
24 losetas con 4 jugadores; quitar 12 losetas.
30 losetas con cinco jugadores; quitar 6 losetas
36 losetas con 6 jugadores; usar todas las losetas.

Se mezclan las losetas en la bolsa y se elimina el número especificado dejándolas aparte para la jornada. No mirar esas losetas. Las losetas restantes se dejan en la bolsa para esta jornada.

Los jugadores eligen quién empieza el primer día. En los siguientes, el tratante con menos dinero será quien comience. La partida discurre siempre en el sentido de las agujas del reloj.

En la lonja

Eligiendo los lotes:

Los tratantes eligen los lotes que serán subastados por turno. En cada turno, saca una loseta de la bolsa y la coloca boca arriba de modo que todos puedan ver la mercancía y su valor, por ejemplo, Tinte 3. Tras examinar la loseta el jugador puede sacar una segunda y una tercera según prefiera. El jugador puede dejar de sacar losetas tras sacar una o dos pero no puede sacar más de tres. Una vez ha formado un lote se subasta. Cuando un jugador completa un lote (1, 2 ó 3 losetas) se subasta.

Subastando los lotes:

Los lotes se venden completos y no pueden ser divididos. Las pujas comienzan por la persona a la izquierda del tratante que eligió el lote. Cada jugador tiene una oportunidad de pujar en cada lote; puede pujar o pasar. En el sentido de las agujas del reloj los jugadores pueden pujar o pasar. Las pujas sucesivas deben superar la puja máxima realizada para el lote. El tratante que formó el lote es el último en pujar o pasar.

Cargando los barcos:

El tratante que realiza la puja más alta se lleva las losetas del lote y las coloca boca arriba en su barco en los espacios preparados al efecto. El tratante paga el precio pujado (mueve su ficha hacia abajo en el registro del dinero el número de casillas correspondiente). Como el dinero de un tratante no puede estar por debajo de cero un tratante no puede pujar más dinero del que tiene ya que no hay préstamos. Si todo el mundo pasa, el lote seleccionado se deshecha. Se coloca junto con las restantes losetas de la jornada eliminadas.

Otras reglas:

Ahora es el turno del siguiente tratante, aquél a la izquierda del anterior). De nuevo forma un lote y lo subasta de la misma manera. Las reglas siguientes se aplican en las subastas:

- Cada tratante puede comprar cinco losetas: cada barco tiene sólo cinco compartimentos.
- Cuando se adquiere un lote se carga en el barco y no puede ser devuelto, cambiado ni desechado.
- Los tratantes no pueden pujar por un lote que pudiera hacerles exceder la capacidad del barco.
- Un tratante puede formar un lote para que pujen los demás que contenga más mercancías de las que él puede comprar. Debe formar un lote al que pueda pujar al menos un jugador y no mayor, por supuesto. Cuando el barco de un jugador está lleno ese jugador queda fuera de la partida para el resto de la jornada y no puede ni comprar ni formar lotes para subastar.

Por ejemplo: Adam tiene dos losetas en su barco y es su turno. Forma un lote con tres losetas. Bárbara ya tiene tres losetas en su barco y Carlos tiene cuatro; ambos deben pasar. Diana tiene dos losetas y ofrece 7 florines por el lote. Adam pasa. Diana coloca el lote en su barco y paga los 7 florines haciendo retroceder su ficha 7 casillas en la tabla del dinero. Si alguien forma otro lote de tres losetas, Adam, el único tratante con espacio en sus bodegas, podrá comprarlo por un florín.

Acaba la jornada:

Cuando todos los tratantes menos uno han llenado su barco, el último de ellos coge suficientes losetas de la bolsa para completar el suyo. No paga nada por esas losetas pero ha de cogerlas según vengan, no puede elegir. Si no hubiera suficientes losetas para llenar su barco éste zarpará con compartimentos vacíos. La jornada acaba y puntúa: Un día acaba también cuando la bolsa está vacía. Cuando esto sucede uno o más barcos navegarán con compartimentos vacíos. Esto ocurre cuando se rechazan demasiados lotes por que no se puja por ellos. Cada día comienza con 6 losetas por tratante por lo que hay exactamente una loseta de más por cada uno. Los tratantes pueden contar las losetas que quedan en la bolsa pero nunca mirarlas antes de que se saquen a subasta.

Puntuando la jornada:

Primero, todos los tratantes suman el valor de las mercancías de sus barcos sumando el número de cada loseta. El tratante dueño del barco más valioso recibe más dinero. El tratante que tenga el barco de menor valor no recibe nada. La siguiente tabla refleja la cantidad de florines que cada jugador recibe dependiendo del número de tratantes:

Número de Tratantes:	3	4	5	6
1ª posición	30	30	30	30
2ª posición	15	20	20	20
3ª posición	-	10	10	15
4ª posición	-	-	5	10
5ª posición	-	-	-	5
6ª posición	-	-	-	-

Si dos o más tratantes empatan, los pagos correspondientes a ambos puestos se suman y se dividen entre los tratantes afectados redondeados hacia abajo. Las fichas de los tratantes se avanzan por la tabla del dinero la cantidad obtenida.

Por ejemplo:

Samanta llena su barco con Tela 5, Tinte 5, Grano 3, Grano 0 y Oro 10 con un valor total de 23. Doug lo completa con 20: Grano 5, Tinte 4; Pieles 4, Pieles 3 y Especias 4; Sue llena el barco con 16: Especias 5, Tela 3, Tela 2, Tela 1 y Tinte 5. Bob lo llena con 16: Especias 3, Grano 5, Grano 4, Grano 2, y Pieles 2. Y Nancy lo llena con 14: Especias 5, Especias 2, Tinte 3, Tinte 0 y Tela 4. Estos tratantes reciben:

	Valor del lote	Ingresos
Samanta	23	30
Doug	20	20
Sue	16	7
Bob	16	7
Nancy	14	0

Sue y Bob dividen el tercer y cuarto puesto (10+5=15; 15/2 =7,5 redondeado a la baja a 7 florines para cada uno).

El paso siguiente es contar el número de compras que cada tratante ha hecho de cada una de las cinco mercancías (tela, grano, especias, tinte y pieles). Las mercancías puntúan de una en una. Cada tratante mueve su ficha hacia arriba en la pirámide de cada puesto según el número de losetas de ese tipo que tenga en el barco. (algunos jugadores preferirán hacer esto conforme adquieren las losetas, cualquiera de los sistemas es válido pero de be ser

empleado el mismo por todos). Las fichas se mueven desde su posición anterior. Las fichas no pueden mover más allá del espacio más alto. El valor de las losetas no se cuenta, solamente el número de ellas. El Oro 10 no cuenta por lo anecdótico de su tipo.

El tratante que esté en la posición más alta de la pirámide gana 10 florines. El que esté en la segunda posición recibe 5 florines. En caso de empate las ganancias se suman y se dividen entre los afectados, de nuevo, redondeando hacia abajo. Los tratantes que no hayan comprado algunas de las mercancías pueden recibir ingresos si empatan en la primera o segunda posición empezando por abajo. Un tratante que alcance la primera, segunda o tercera posición de una pirámide recibe un bono adicional de 5, 10 o 20 florines. Si dos o más tratantes están en el mismo nivel con bono, cada uno recibe el bono completo, no se divide. Cuando todas las mercancías han puntuado y los jugadores han movido sus fichas en la tabla de dinero comienza la siguiente jornada. El tratante con menos dinero mezcla las 36 losetas, elimina las correspondientes al número de jugadores y forma el primer lote para subastara. Si dos o más jugadores empatan en el último lugar se elige al jugador inicial aleatoriamente.

Ejemplo: Sue (S) recibe 10 florines, Bob (B), Nancy (N) y Doug (D) se dividen 5 florines y reciben uno cada uno.

Ejemplo: Sue (S) recibe 30 florines (10 más el bono de 20); Bob (B) no recibe nada y Nancy (N) y Doug(D) reciben cada uno 12 florines (5 divididos por dos más el bono de 10 florines).

En la lonja

Una vez la tercera jornada se ha puntuado acaba la partida. El tratante con más dinero gana.

Tácticas

Uno no siempre necesita tener el barco más valiosos para ganar la partida. Comprando lotes con una o dos mercancías u tratante puede ganar mucho dinero con los bonos de los tres días.

Mejor que formar con una sola loseta un lote de mucho valor para subastar con hay que considerar la posibilidad de añadirle más losetas. Con un poco de suerte añadirás otras losetas útiles al lote. Pese a que con ello se incrementa el valor y el coste del lote, las puja final permite controlar una subasta importante. Por supuesto, añadir losetas a un lote puede volverse en tu contra al hacerlo más valioso para otros tratantes y perder valor para ti.

Si eres principiante no deberías pujar demasiado alto, puja alto sólo en lotes valiosos en mercancías que te den bonos. Naturalmente, esto cambia si muchos lotes han sido desechados y las losetas escasean.