

Medici: El Juego de Cartas

Diseñado por Reiner Knizia

Ilustrado por Vincent Dutrait

2 a 6 jugadores

De 10 años en adelante

De 30 a 45 minutos de juego

- [Medici: El Juego de Cartas](#)
 - [Componentes](#)
 - [Cartas de Bienes](#)
 - [Objetivo](#)
 - [Cómo preparar el juego](#)
 - [Cómo Jugar](#)
 - [Capacidad de los Barcos](#)
 - [Cartas Neutrales](#)
 - [Puntuación del Final de la Ronda](#)
 - [Florines Ganados por el Valor del Barco](#)
 - [Florines Ganados por Bienes en la Bodega](#)
 - [Preparación para la Siguiente Ronda](#)
 - [Final del Juego y Ganador](#)
 - [Variante Avanzada](#)

En Medici, ustedes son compradores para distintas familias de mercaderes en la competitiva, pero muy rentable, era de la infame familia Medici. Cada día, van al mercado, donde deben competir con otros compradores por la mercancía que está disponible.

En el mercado, podrás encontrar lujosas pieles, especias exóticas, pigmentos coloridos, finas telas y granos de los ricos campos en el extranjero. ¿Lograrás ser el comprador que logre la mayor ganancia?

Componentes

Tu copia de **Medici: El Juego de Cartas** incluye:

- 110 cartas de bienes
- 12 cartas de ayuda para jugadores
- 54 monedas de denominaciones de 5, 10 y 50 florines.

Cartas de Bienes

Las **cartas de bienes** tienen la siguiente información:

- **Tipo de bien:** Existen cinco tipos; pieles, especias, pigmentos, telas y granos. Cada tipo de bien tiene un color distinto.
- **Valor:** Cada carta de bien tiene un valor representado por un número. Los valores pueden ser 0, 2, 3, 4 ó 5.

NOTA: Algunas cartas de bienes tienen banderas verdes, estas cartas son llamadas [Cartas Neutrales](#) y tienen un uso especial que será explicado más adelante.

Objetivo

Medici: El Juego de Cartas es un juego de colección de conjuntos que sucede en tres días, representados por tres rondas.

Los jugadores toman turnos presentando los bienes que serán cargados en sus barcos. Una vez que los barcos estén llenos, la ronda termina. Los jugadores reciben florines dependiendo del valor de lo que hayan logrado cargar en su barco y dependiendo de cuántas cartas de cada bien hayan comprado hasta el momento.

Después de tres rondas, el jugador con más florines ganará el juego.

Cómo preparar el juego

Antes de jugar **Medici: El Juego de Cartas**:

1. Baraja el mazo de **cartas de bienes** y colócalo boca abajo al alcance de todos los jugadores.
2. Coloca las monedas de **florines** al alcance de todos los jugadores.
3. Reparte las dos **cartas de ayuda de jugador** a cada jugador. Regresa las sobrantes a la caja.
4. Selecciona un jugador inicial al azar.

Cómo Jugar

El juego se divide en tres rondas. Cada ronda comienza con el jugador inicial y sigue en el sentido de las manecillas del reloj.

Cada jugador hace su turno y después inicia el turno del siguiente jugador. Si un jugador tiene su barco lleno

En su turno, el jugador hace las siguientes acciones:

1. Revela **cartas de bienes**, una a una, al lado del mazo. El máximo de cartas a revelar por turno son tres. Las cartas son colocadas al lado del mazo, cada una más lejana del mazo que la anterior. Estas cartas forman el **mercado**.
IMPORTANTE: El jugador está obligado a revelar por lo menos una carta, *a menos que haya cartas en el mercado de un turno anterior*. De ser así, puede decidir no revelar cartas.
2. Toma cartas del mercado. Puede tomar una, dos o tres **cartas de bienes** del mercado. Pero *está obligado* a tomar la última carta que haya salido, es decir, la carta más lejana del mazo. Después puede tomar cualquiera de las siguientes dos, o las dos.
NOTA: Esto significa que un jugador *nunca puede tomar cartas más allá de las últimas tres que han llegado al mercado*.
3. Llena su **barco**. Para hacerlo, coloca las **cartas de bienes** que tomó en una fila horizontal frente a él, boca arriba. Esta fila representa su barco. Los barcos tienen un límite de **cartas de bienes** que pueden contener, el cual depende del número de jugadores (véase, [Capacidad de los Barcos](#)). Por último, anuncia el valor total de su barco (la suma de los números indicados en las **cartas de bienes**).

Después de estas acciones, termina el turno y comienza el turno del siguiente jugador.

Ejemplo 1:

Anna comienza la ronda. En su turno revela una Tela 0, una Piel 3 y una carta con bandera verde con valor de 2. Anna toma la Carta Neutral 2 y la Piel 3 y las añade a su barco. Con esto termina su turno. Britta comienza su turno y decide revelar Grano 5 y Tela 4. Britta decide no revelar más cartas y toma la carta de Tela 4 que reveló y la carta de Tela 0 que estaba ahí desde la ronda anterior y las añade a su barco. Con esto termina su turno. Carlos comienza su turno y decide no revelar cartas nuevas, puesto que hay cartas de turnos anteriores. Toma la carta de Grano 5 que fue revelada la ronda anterior y termina su turno.



Los jugadores que en una ronda logren llenar su barco a la máxima capacidad, ya no tomarán otro turno en la ronda. Si sólo un jugador falta de llenar su barco y todos los demás tienen sus barcos llenos, ese jugador toma un último turno. Después de ese turno, se termina la ronda (véase Puntuación del Final de la Ronda).

Capacidad de los Barcos

En un juego para dos jugadores, la capacidad de los barcos es de siete cartas. En un juego de tres a seis jugadores, la capacidad de los barcos es de cinco cartas.

Cartas Neutras

Son cartas de bienes que tienen banderas. Las **Cartas Neutras** no ocupan espacio en el barco de los jugadores y siempre pueden ser añadidas al barco.



Ejemplos: **Carta Neutral** con Trigo 0 y **Carta Neutral** con Valor 2.

Puntuación del Final de la Ronda

Los jugadores recibirán **florines** al final de cada día siguiendo las siguientes indicaciones.

Florines Ganados por el Valor del Barco

Se comparan los valores totales de los barcos de todos los jugadores. Para saber el valor total de cada barco, se suman los números de todas las cartas que componen el barco de un jugador.

Los pagos dependen del número de jugadores en el juego, siguiendo la siguiente tabla que se encuentra también en las **cartas de ayuda para jugadores**:

Número de jugadores	1er lugar	2do lugar	3er lugar	4to lugar	5to lugar	6to lugar
2	20 florines	0 florines	-	-	-	-
3	30 florines	15 florines	0 florines	-	-	-
4	30 florines	20 florines	10 florines	0 florines	-	-
5	30 florines	20 florines	10 florines	5 florines	0 florines	-
6	30 florines	20 florines	15 florines	10 florines	5 florines	0 florines

Florines Ganados por Bienes en la Bodega

Después de que los jugadores puntúan sus barcos, todas las **cartas de bienes** sus barcos se mueven a la **bodega**. Se recomienda que las bodegas de cada jugador estén formadas por cinco columnas de cartas, una por cada tipo de bien.

Los jugadores *descargan su barco en su bodega. Para hacerlo, colocan* las **cartas de bienes** de su barco en la columna correspondiente en su bodega sin importar si son **cartas neutrales** o no.

NOTA: Las **cartas neutrales** que no tienen bienes o las cartas que sólo tienen valor y no tienen íconos de bienes, no son puntuadas en la bodega. Para facilitar la puntuación, se pueden regresar a la caja del juego cuando los jugadores estén descargando.

Por cada bien (pieles, especias, pigmentos, telas y granos) los jugadores puntúan de la siguiente manera:

1. Cada jugador cuenta el **número de íconos** (no el número de cartas) que tienen del bien que se está puntuando.
2. El jugador que tenga más íconos del bien que se está puntuando, recibe 10 florines. El segundo jugador con más íconos del bien que se está puntuando, recibe 5 florines.
3. En juegos de 3 a 6 jugadores, cada jugador que tenga por lo menos 5 íconos de un bien, recibe una bonificación de 10 florines. En un juego de 2 jugadores, los jugadores necesitan 7 íconos para recibir esta bonificación.

IMPORTANTE: En caso de empates, los pagos para los jugadores que están involucrados en el empate se suman y se dividen de manera equitativa. De ser necesario, los pagos se redondean *hacia abajo*. Como la moneda más chica en el juego corresponde al valor de 5 florines, siempre es necesario redondear al múltiplo de 5 más cercano cuando se empata. Es por eso que es posible no recibir florines cuando se empata.

Ejemplo 2:

Al final de la primera ronda, Anna, Britta, Carlos y Daniel comenzaron a calcular los florines ganados por el valor del barco. Los valores totales para sus barcos fueron:

- Anna, 20
- Britta, 16
- Carlos, 16
- Daniel, 13

Anna tiene el barco más valioso, así que recibe 30 florines. El segundo y tercer lugar está empatados, así que los pagos para segundo y tercero se suman y se dividen de manera equitativa: $20+10=30$, y después $30/2=$. Tanto Britta como Carlos reciben 15 florines. Daniel, al tener el barco de menor valor, no recibe florines.

Ejemplo 3:

Los siguientes jugadores van a puntuar sus bodegas:

Simon



Jen



Phil



En Pigmentos (azul), Sion y Jen están empatados. Así que suman los pagos para el primer y segundo lugar y lo dividen de manera equitativa: $10+5=15$, y después $15/2=7$ que redondeado hacia abajo son 5 florines para cada quien.

Jen tiene la mayor cantidad de Granos (amarillo) con tres íconos. Simon y Phil empataron en granos, por lo que suman lo del segundo y el tercer lugar y lo dividen de manera equitativa: $5+0=5$, y después $5/2=2$ (redondeando hacia abajo). Como se redondea al hacia abajo, al múltiplo de 5 más cercano, cada jugador recibe 0 florines.

Simon recibe 10 florines por tener la mayor cantidad de Piel (gris). Phil recibe 10 florines por tener la mayor cantidad de Telas (púrpura).

Preparación para la Siguiente Ronda

Después de haber puntuado la ronda (a menos que sea la tercer ronda, si es así, véase [Final del Juego y Ganador](#)), los jugadores hacen la preparación para la siguiente ronda de la siguiente manera:

1. Regresan cualquier **carta de bienes** que esté en el mercado al mazo de **cartas de bien**, el mazo de **cartas de bienes** se vuelve a barajar.
2. Mantienen su bodega sobre la mesa, al alcance de cada jugador.
NOTA: Nunca regresen cartas de tu bodega al mazo. Los jugadores irán acumulando cartas a través de las tres rondas del juego.
3. Asignar el nuevo jugador inicial. Aquel jugador que tenga menos florines al final de las puntuaciones correspondientes, es el nuevo jugador inicial. En caso de empate, se escoge un jugador al azar entre los empatados.

Final del Juego y Ganador

El juego termina después de la puntuación de la tercer ronda. El jugador con la mayor cantidad de florines es el ganador. En caso de empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

Variante Avanzada

Después de varios juegos, es posible jugar con esta variante que cambia un poco la manera de puntuar. En esta variante, las bonificaciones de puntuación durante la fase de [Florines Ganados por Bienes en la Bodega](#) aumentan de 10 a 20 florines si se cumplen las siguientes condiciones:

- Con dos jugadores: Los jugadores llegan a tener por lo menos 10 íconos de algún bien.
- De tres a seis jugadores: Los jugadores llegan a tener por lo menos 8 íconos de algún bien.

Manual Traducido y reeditado por José Luis Zapata De Santiago