

**Medici - KSR**

Startkapital: 40 bzw. ab 5 Spieler 40 Florentiner.  
 Bis zu 36 Warenkarten mit Waren aus 5 Kontoren (je 1x Wert 0 - 5), 1 neutrale mit Wert 10.  
 18, 24, 30 oder 36 Karten (bei 3, 4, 5 oder 6 ) Spielern als verdeckten Stapel bilden.

**Ablauf einer Runde:**

Aufdecken von 1 bis 3 Warenkarten:

- Spieler am Zug deckt 1-3 Warenkarten auf und legt sie neben den Stapel.  
 Er muss beachten, dass mind. 1 Mitspieler die Waren erwerben kann (Lagerlimit).  
 Er darf mehr Karten aufdecken, als er selbst erwerben dürfte.
- Eine Auktion auf dieses Warenpaket beginnt einmal reihum:  
 Spieler links vom aktiven nennt sein Gebot dafür (Florentiner) oder passt.  
 Der aktive Spieler hat das Endgebots-Recht.
- Der Höchstbieter erhält die Karten und legt sie offen vor sich ab.
- Passen alle Spieler, werden die aufgedeckten Karten beiseite gelegt.
- Nächster Spieler links ist an der Reihe mit Aufdecken.

**Überprüfen der Lagerkapazität:**

- Kein Spieler darf mehr als 5 Karten in einer Runde besitzen.  
 Wer bei einem erfolgreichen Gebot über 5 Karten gesamt käme, darf nicht mitbieten.

**Ende der ersten Runde:**

- Haben alle Spieler bis auf einen ihr Lager gefüllt, darf der letzte die ihm noch fehlenden Karten umsonst vom Stapel ziehen. Er muss aber von ihm aufgedeckte Karten annehmen.
- Ist der Kartenstapel aufgebraucht, endet die Runde ebenso.

**Abrechnung einer Runde:**

- Jeder Spieler ermittelt den Gesamtwert seiner Warenkarten.
- Je wertvoller, desto höher der Erlös. Patt: Erlöse addieren und aufteilen (ggf. abrunden).  
 Patt-Beispiel: 4 Spieler, 2 davon auf dem 1. Platz: 30+20=50 50/2=25 für jeden

Spieler:	3	4	5	6	
1. Platz	30	30	30	30	Florentiner
2. Platz	15	20	20	20	
3. Platz	0	10	10	10	
4. Platz	0	0	5	10	
5. Platz	0	0	0	5	
6. Platz	0	0	0	0	

**Monopole:** Jeder Spieler rückt je Kontor soviele Stufen hoch, wie er Warenkarten davon hat.  
 Die neutrale 10 gilt hier nicht. Die Kartenwerte spielen nun keine Rolle.

1. Platz in einem Kontor = 10 Fl., 2. Platz = 5 Fl., Patt: addieren/aufteilen  
 Patt-Beispiel: 3 Spielr auf Platz 1: 10+5=15 15/3=5 für jeden.

Karten neu mischen und bereitlegen.

**2. + 3. Runde:** Höchste Position in einem Kontor erreicht ==> einmalig 20 Fl. extra  
 Zweithöchste Position erreicht ==> einmalig 10 Fl. extra.

**Startspieler wechselt.**

In der 2. und 3. Runde beginnt der Spieler rmit dem geringsten Vermögen. Patt: auslösen

**Spielende:**

nach der 3 Runde - es gewinnt der Spieler mit dem höchsten Vermögen

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine  
 SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner  
 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

**Medici - KSR**

Startkapital: 40 bzw. ab 5 Spieler 40 Florentiner.  
 Bis zu 36 Warenkarten mit Waren aus 5 Kontoren (je 1x Wert 0 - 5), 1 neutrale mit Wert 10.  
 18, 24, 30 oder 36 Karten (bei 3, 4, 5 oder 6 ) Spielern als verdeckten Stapel bilden.

**Ablauf einer Runde:**

Aufdecken von 1 bis 3 Warenkarten:

- Spieler am Zug deckt 1-3 Warenkarten auf und legt sie neben den Stapel.  
 Er muss beachten, dass mind. 1 Mitspieler die Waren erwerben kann (Lagerlimit).  
 Er darf mehr Karten aufdecken, als er selbst erwerben dürfte.
- Eine Auktion auf dieses Warenpaket beginnt einmal reihum:  
 Spieler links vom aktiven nennt sein Gebot dafür (Florentiner) oder passt.  
 Der aktive Spieler hat das Endgebots-Recht.
- Der Höchstbieter erhält die Karten und legt sie offen vor sich ab.
- Passen alle Spieler, werden die aufgedeckten Karten beiseite gelegt.
- Nächster Spieler links ist an der Reihe mit Aufdecken.

**Überprüfen der Lagerkapazität:**

- Kein Spieler darf mehr als 5 Karten in einer Runde besitzen.  
 Wer bei einem erfolgreichen Gebot über 5 Karten gesamt käme, darf nicht mitbieten.

**Ende der ersten Runde:**

- Haben alle Spieler bis auf einen ihr Lager gefüllt, darf der letzte die ihm noch fehlenden Karten umsonst vom Stapel ziehen. Er muss aber von ihm aufgedeckte Karten annehmen.
- Ist der Kartenstapel aufgebraucht, endet die Runde ebenso.

**Abrechnung einer Runde:**

- Jeder Spieler ermittelt den Gesamtwert seiner Warenkarten.
- Je wertvoller, desto höher der Erlös. Patt: Erlöse addieren und aufteilen (ggf. abrunden).  
 Patt-Beispiel: 4 Spieler, 2 davon auf dem 1. Platz: 30+20=50 50/2=25 für jeden

Spieler:	3	4	5	6	
1. Platz	30	30	30	30	Florentiner
2. Platz	15	20	20	20	
3. Platz	0	10	10	10	
4. Platz	0	0	5	10	
5. Platz	0	0	0	5	
6. Platz	0	0	0	0	

**Monopole:** Jeder Spieler rückt je Kontor soviele Stufen hoch, wie er Warenkarten davon hat.  
 Die neutrale 10 gilt hier nicht. Die Kartenwerte spielen nun keine Rolle.

1. Platz in einem Kontor = 10 Fl., 2. Platz = 5 Fl., Patt: addieren/aufteilen  
 Patt-Beispiel: 3 Spielr auf Platz 1: 10+5=15 15/3=5 für jeden.

Karten neu mischen und bereitlegen.

**2. + 3. Runde:** Höchste Position in einem Kontor erreicht ==> einmalig 20 Fl. extra  
 Zweithöchste Position erreicht ==> einmalig 10 Fl. extra.

**Startspieler wechselt.**

In der 2. und 3. Runde beginnt der Spieler rmit dem geringsten Vermögen. Patt: auslösen

**Spielende:**

nach der 3 Runde - es gewinnt der Spieler mit dem höchsten Vermögen

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine  
 SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner  
 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)