

Medici

Mise en place du jeu

- **3 joueurs**
 - Retirer les cartes 1, 3 et 5 (1) et 3 cartes au hasard à chaque phase
 - Placer les marqueurs des joueurs sur la case 40
- **4 joueurs**
 - Retirer les cartes 2 et 4 et 2 cartes au hasard à chaque phase
 - Placer les marqueurs des joueurs sur la case 40
- **5 joueurs**
 - Retirer les cartes 3 et 1 carte au hasard à chaque phase
 - Placer les marqueurs des joueurs sur la case 30
- **6 joueurs**
 - Placer les marqueurs des joueurs sur la case 30

Décomptes en fin de phase

- **Décompte numérique**

Nb joueurs	3	4	5	6
1 ^{er} rang	30	30	30	30
2 ^{ème} rang	15	20	20	20
3 ^{ème} rang		10	10	10
4 ^{ème} rang			5	10
5 ^{ème} rang				5
6 ^{ème} rang				

Egalités : les revenus des rangs ex-aequo sont additionnés et divisés par le nombre d'ex-aequo, arrondi à l'entier inférieur

- **Décompte sur les denrées**
 - 1^{er} rang : 10 points et 2^{ème} rang : 5 points

Egalités : les revenus des ex-aequo sont additionnés et divisés par le nombre d'ex-aequo, arrondi à l'entier inférieur, sauf les primes de bonus versée en intégralité.

Aide de jeu réalisée par Ludo le gars – <http://lgimet.free.fr>
(idée de variante puisée sur le Boardgamegeek)

Medici

Mise en place du jeu

- **3 joueurs**
 - Retirer les cartes 1, 3 et 5 (1) et 3 cartes au hasard à chaque phase
 - Placer les marqueurs des joueurs sur la case 40
- **4 joueurs**
 - Retirer les cartes 2 et 4 et 2 cartes au hasard à chaque phase
 - Placer les marqueurs des joueurs sur la case 40
- **5 joueurs**
 - Retirer les cartes 3 et 1 carte au hasard à chaque phase
 - Placer les marqueurs des joueurs sur la case 30
- **6 joueurs**
 - Placer les marqueurs des joueurs sur la case 30

Décomptes en fin de phase

- **Décompte numérique**

Nb joueurs	3	4	5	6
1 ^{er} rang	30	30	30	30
2 ^{ème} rang	15	20	20	20
3 ^{ème} rang		10	10	10
4 ^{ème} rang			5	10
5 ^{ème} rang				5
6 ^{ème} rang				

Egalités : les revenus des rangs ex-aequo sont additionnés et divisés par le nombre d'ex-aequo, arrondi à l'entier inférieur

- **Décompte sur les denrées**
 - 1^{er} rang : 10 points et 2^{ème} rang : 5 points

Egalités : les revenus des ex-aequo sont additionnés et divisés par le nombre d'ex-aequo, arrondi à l'entier inférieur, sauf les primes de bonus versée en intégralité.

Aide de jeu réalisée par Ludo le gars – <http://lgimet.free.fr>
(idée de variante puisée sur le Boardgamegeek)

Medici

Mise en place du jeu

- **3 joueurs**
 - Retirer les cartes 1, 3 et 5 (1) et 3 cartes au hasard à chaque phase
 - Placer les marqueurs des joueurs sur la case 40
- **4 joueurs**
 - Retirer les cartes 2 et 4 et 2 cartes au hasard à chaque phase
 - Placer les marqueurs des joueurs sur la case 40
- **5 joueurs**
 - Retirer les cartes 3 et 1 carte au hasard à chaque phase
 - Placer les marqueurs des joueurs sur la case 30
- **6 joueurs**
 - Placer les marqueurs des joueurs sur la case 30

Décomptes en fin de phase

- **Décompte numérique**

Nb joueurs	3	4	5	6
1 ^{er} rang	30	30	30	30
2 ^{ème} rang	15	20	20	20
3 ^{ème} rang		10	10	10
4 ^{ème} rang			5	10
5 ^{ème} rang				5
6 ^{ème} rang				

Egalités : les revenus des rangs ex-aequo sont additionnés et divisés par le nombre d'ex-aequo, arrondi à l'entier inférieur

- **Décompte sur les denrées**
 - 1^{er} rang : 10 points et 2^{ème} rang : 5 points

Egalités : les revenus des ex-aequo sont additionnés et divisés par le nombre d'ex-aequo, arrondi à l'entier inférieur, sauf les primes de bonus versée en intégralité.

Aide de jeu réalisée par Ludo le gars – <http://lgimet.free.fr>
(idée de variante puisée sur le Boardgamegeek)

Medici

Mise en place du jeu

- **3 joueurs**
 - Retirer les cartes 1, 3 et 5 (1) et 3 cartes au hasard à chaque phase
 - Placer les marqueurs des joueurs sur la case 40
- **4 joueurs**
 - Retirer les cartes 2 et 4 et 2 cartes au hasard à chaque phase
 - Placer les marqueurs des joueurs sur la case 40
- **5 joueurs**
 - Retirer les cartes 3 et 1 carte au hasard à chaque phase
 - Placer les marqueurs des joueurs sur la case 30
- **6 joueurs**
 - Placer les marqueurs des joueurs sur la case 30

Décomptes en fin de phase

- **Décompte numérique**

Nb joueurs	3	4	5	6
1 ^{er} rang	30	30	30	30
2 ^{ème} rang	15	20	20	20
3 ^{ème} rang		10	10	10
4 ^{ème} rang			5	10
5 ^{ème} rang				5
6 ^{ème} rang				

Egalités : les revenus des rangs ex-aequo sont additionnés et divisés par le nombre d'ex-aequo, arrondi à l'entier inférieur

- **Décompte sur les denrées**
 - 1^{er} rang : 10 points et 2^{ème} rang : 5 points

Egalités : les revenus des ex-aequo sont additionnés et divisés par le nombre d'ex-aequo, arrondi à l'entier inférieur, sauf les primes de bonus versée en intégralité.

Aide de jeu réalisée par Ludo le gars – <http://lgimet.free.fr>
(idée de variante puisée sur le Boardgamegeek)