

Portobello Market

SPANNENDER MARKTAUFBAU FÜR 2-4 SPIELER AB 8 JAHREN

INHALT

- 96 Marktstände in den Spielerfarben: rot (30 Stück), gelb (30), grün (20) und blau (16)
- 20 Aktions-Plättchen »2«, »3« und »4« in den Spielerfarben, 4x »1«, 2x »2« und 2x »3« in schwarz-weiß
- 4 Wertungssteine in den Spielerfarben

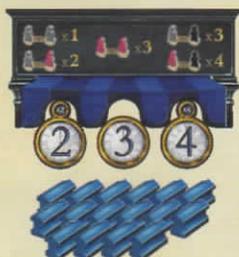
- 11 Kunden: 5 Gehilfen (grau), 5 Bürger (rosa), 1 Lord (schwarz) - 1 Bobby



- 1 Beutel



- 4 Spielertableaus - 1 Spielplan



Gasse Distrikt Platz Bobby-Feld

Der Spielplan zeigt das Gebiet des Portobello Market mit seinen 11 Plätzen, die durch Gassen miteinander verbunden sind. Auf den Gassen sind Felder für 2 bis 6 Marktstände zu sehen. Die Gebiete zwischen den Gassen heißen »Distrikte«. In jedem Distrikt befindet sich ein »Bobby-Feld«, auf das der Bobby gestellt werden kann. Um den Spielplan herum verläuft eine Wertungsleiste, auf der die Punkte markiert werden.

VORBEREITUNG

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.

Jeder Spieler erhält:

- die Marktstände einer Farbe: 30 bei 2 Spielern (rot und gelb), 20 bei 3 Spielern (rot, gelb und grün), 16 bei 4 Spielern (alle Farben)
- die Aktions-Plättchen »2«, »3« und »4« in der gleichen Farbe
- das dazugehörige Spielertableau.

Die Marktstände stehen offen vor jedem Spieler, die Aktions-Plättchen legt jeder Spieler offen an die Markise seines Spielertableaus.

Die neutralen Aktions-Plättchen werden offen neben dem Spielplan gestapelt, und zwar in der Reihenfolge »3« (oben), »3«, »2«, »2«, »1«, »1«, »1«, »1« (unten).

Auch der Lord und der Bobby werden neben dem Spielplan bereitgestellt.

Die 5 Gehilfen und 5 Bürger werden in den Beutel gelegt, der Beutel liegt neben dem Spielplan bereit.

Die Wertungssteine der beteiligten Spieler starten auf Feld »10« der Wertungsleiste.



■ SPIELZIEL ■

Der Spieler mit den meisten Punkten am Spielende gewinnt. Punkte gibt es immer, wenn eine Gasse vollständig mit Marktständen besetzt ist **und** sich auf beiden Plätzen am Ende der Gasse jeweils ein Kunde (Gehilfe, Bürger oder Lord) befindet.

Außerdem gibt es Punkte in den **Distriktwertungen**, wenn ein Aktions-Plättchen auf den Spielplan gelegt wird, sowie bei der **Lord-Wertung** am Ende des Spiels.

■ SPIELABLAUF ■

Wer zuletzt in London war, ist Startspieler. Die Mitspieler folgen im Uhrzeigersinn.

Vor Spielbeginn stellt der Spieler rechts vom Startspieler den Bobby in einen beliebigen Distrikt. Dann ist der Startspieler am Zug.

Der aktive Spieler wählt zunächst eines seiner offen liegenden Aktions-Plättchen aus (zu Beginn des Spiels liegen bei jedem Spieler alle 3 Aktions-Plättchen offen). Das gewählte Aktions-Plättchen legt er von seiner Markise weg. Es zeigt an, wie viele Aktionen der Spieler in diesem Zug ausführt.

Am Ende seines Zuges dreht der Spieler das Plättchen um und legt es – jetzt verdeckt – an seine Markise zurück. Erst wenn alle 3 Aktions-Plättchen eines Spielers eingesetzt wurden, legt er sie wieder offen hin und kann sie erneut nutzen.

Mögliche Aktionen sind:

1. »Aufstellen eines Marktstandes« und
2. »Platzieren eines Kunden«.

Die Reihenfolge der ausgeführten Aktionen kann der Spieler frei wählen, sie können mehrmals ausgeführt und beliebig kombiniert werden.

1. Aufstellen eines Marktstandes

Der Spieler stellt einen eigenen Marktstand auf ein freies Gassenfeld.

Voraussetzung: Der Bobby muss in einem Distrikt direkt neben der Gasse stehen. Steht er nicht dort, kann er dorthin gezogen werden (siehe »Die Bewegung des Bobbys«).

Beim ersten Marktstand in jeder Gasse darf der Spieler frei wählen, ob er ihn auf das Feld direkt am einen oder am anderen Ende der Gasse aufstellt. Weitere Marktstände in dieser Gasse müssen dann direkt neben den zuletzt gebauten Marktstand gestellt werden, also in durchgehender Reihe.

Beispiel: Der aktive Spieler darf einen Marktstand in den Gassen a, b oder c aufstellen, und zwar auf eins der schraffierten Felder. Bewegt er den Bobby in den benachbarten Distrikt (Pfeil), so darf er dann einen Marktstand auf eins der schraffierten Felder in den Gassen c, d oder e aufstellen.



2. Platzieren eines Kunden

Der Spieler zieht aus dem Beutel blind einen Kunden und setzt ihn auf einen beliebigen freien Platz. Der Bobby braucht hierbei nicht in einem benachbarten Distrikt zu stehen.

Ein Gehilfe (grau) zählt bei der Gassenwertung weniger Punkte als ein Bürger (rosa), der Bürger wiederum weniger als der Lord (schwarz, siehe »Lord-Wertung«). Der Kunde muss auf einen Platz gesetzt werden, bevor eine neue Aktion (z. B. noch einen Kunden platzieren) durchgeführt wird.

Beispiele für einen Spielerzug: Der aktive Spieler wählt das Aktions-Plättchen »3«. Er platziert einen Kunden und stellt 2 Marktstände auf. Oder er platziert drei Kunden. Oder er stellt 3 Marktstände auf.



Die Bewegung des Bobbys

Der aktive Spieler **kann** den Bobby jederzeit während seines Zuges bewegen (vor, zwischen oder nach seinen Aktionen; auch mehrfach). Die Bewegung **zählt nicht als Aktion**, er kann sie zusätzlich zu seinen Aktionen machen. Der Bobby zieht dabei über beliebig viele unbebaute oder bebaute Gassen (nicht über Plätze), bis in den vom Spieler gewünschten Distrikt.

Für die Bewegung des Bobbys muss der aktive Spieler Punkte bezahlen (siehe Beispiele).



Je nach Bebauung der jeweils überschrittenen Gasse muss der aktive Spieler pro Gasse bezahlen:

0 Punkte, falls die **eigene Farbe** die Mehrheit hat (relative Mehrheit).



Rot zieht den Bobby über diese Gasse. Dies ist für ihn kostenlos, da er in dieser Gasse die Mehrheit hat.

1 Punkt, falls die Gasse **unbebaut** ist oder der aktive Spieler gemeinsam mit einem anderen Spieler die Mehrheit hat.



Niemand erhält den Punkt.

Rot zieht den Bobby über diese Gasse. Er muss dafür einen Punkt bezahlen.

1 Punkt, falls ein **anderer Spieler** (oder mehrere) die Mehrheit hat. Der andere Spieler erhält den Punkt. Bei Gleichstand erhält jeder der beteiligten Mitspieler 1 Punkt vom aktiven Spieler.



Rot zieht den Bobby über diese Gasse. Er muss dafür jeweils 1 Punkt an Grün und an Blau zahlen, da diese beiden Spieler dort die Mehrheit haben.



Rot zieht den Bobby über diese Gasse. Er muss dafür 1 Punkt an Gelb zahlen, da Gelb dort die Mehrheit hat.

Zum Bezahlen setzt der aktive Spieler seinen Wertungsstein jeweils um 1 Punkt nach unten. Der Spieler, der einen Punkt erhält, setzt seinen Wertungsstein um 1 Punkt nach oben.

Gassenwertung

Eine Gasse wird gewertet, sobald sie vollständig bebaut ist **und** sich auf beiden angrenzenden Plätzen jeweils ein Kunde befindet.

Alle an dieser Gasse beteiligten Spieler erhalten bei der Gassenwertung **sofort** Punkte, unabhängig von eventuellen Mehrheiten! Für die bessere Übersicht steht die Anzahl der Punkte sowohl auf den Gassenfeldern als auch auf den Häusern neben den Feldern.

Ein Marktstand mit einer »3« erhält dementsprechend 3 Punkte, ein Marktstand mit einer »1« nur einen usw.

Außerdem sind für die Wertung **die beiden Kunden** auf den angrenzenden Plätzen wichtig. Die Punkte der Marktstände werden zunächst addiert und dann mit den folgenden Zahlen multipliziert:

Stehen auf den Plätzen ...

- ... **zwei Gehilfen**, werden die Punkte der Marktstände mit **1** multipliziert.
- ... **ein Gehilfe und ein Bürger**, werden die Punkte der Marktstände mit **2** multipliziert.
- ... **zwei Bürger**, werden die Punkte der Marktstände mit **3** multipliziert.
- ... **der Lord und ein Gehilfe**, werden die Punkte der Marktstände mit **3** multipliziert.
- ... **der Lord und ein Bürger**, werden die Punkte der Marktstände mit **4** multipliziert.



Beispiel: Bei der Wertung dieser Gasse erhält

Rot 12 Punkte: $(3 + 2 + 1) \times 2 = 12$,

Grün 8: $(1 + 3) \times 2 = 8$ und

Blau 4: $2 \times 2 = 4$

Die Punkte werden sofort auf der Wertungsleiste markiert.

Nicht vollständig bebaute Gassen werden nicht gewertet (Ausnahme: »Lord-Wertung«).

Distrikt markieren

Der aktive Spieler kann auch sein offenes Aktions-Plättchen »2« oder »4« in einen Distrikt legen. Dies ist dann sein kompletter Zug! Er stellt in diesem Zug keinen Marktstand auf, setzt keinen Kunden ein und darf auch den Bobby nicht bewegen. Nur die Marktstände des aktiven Spielers werden gewertet.

Er erhält sofort Punkte wie folgt:

Die Anzahl der eigenen Marktstände in den drei Gassen des Distrikts werden multipliziert mit der Zahl auf dem Aktions-Plättchen (»x 2« oder »x 4«).

Für die Distriktwertung spielt es keine Rolle, ob die Gassen vollständig bebaut sind oder nicht. Auch die Mehrheiten an Marktständen und die Kunden sind nicht relevant.

In jedem Distrikt darf höchstens ein Aktions-Plättchen liegen.

Jeder Spieler darf pro Spiel genau **zweimal** eine Distriktwertung auslösen, und zwar eine mit seinem Aktions-Plättchen »2« und eine mit seinem Aktions-Plättchen »4«.

Nach einer Distriktwertung bekommt der jeweilige Spieler als Ersatz für das abgelegte Aktions-Plättchen das oberste neutrale Aktions-Plättchen vom Stapel neben dem Spielplan: für die erste Distriktwertung gibt es eine »3«, für die zweite Distriktwertung ebenfalls eine »3«, danach eine »2« usw.

Neutrale Plättchen legt der Spieler offen an die freie Stelle seiner Markise (Spielertableau) und verwendet es ab sofort als Aktions-Plättchen. Sie dürfen nicht für weitere Distriktwertungen benutzt werden.

Lord

Sobald der 10. Kunde auf dem Plan steht, wird der Lord auf den noch verbliebenen freien Platz gestellt. Dies zählt nicht als Spieler-Aktion. Der Lord bringt zusätzliche Punkte in der »Lord-Wertung« am Ende des Spiels. Wurde der Lord bei Ablauf des Spiels noch nicht platziert, kommt es nicht zu einer »Lord-Wertung«.

■ SPIELENDE ■

Hat ein Spieler seinen **letzten Marktstand** aufgestellt, wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt. Danach ist das Spiel beendet und abschließend wird ggfs. die Lord-Wertung durchgeführt. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Lord-Wertung: Alle vom Lord abgehenden, **unvollständig** bebauten Gassen werden nun auch gewertet. Die Marktstände dort erhalten so viele Punkte, wie sie in der Wertung einer vollständig bebauten Gasse erhalten würden.

Beispiel für die Lord-Wertung:

Gasse a wurde bereits gewertet.

In Gasse b erhält Rot 9 Punkte: $3 \times 3 = 9$ und

Gelb ebenfalls: $(1 + 2) \times 3 = 9$

In Gasse c erhält Grün 16 Punkte: $(3 + 1) \times 4 = 16$,

Gelb erhält 4 Punkte: $1 \times 4 = 4$



Beispiel für eine Distriktwertung:

Rot erhält 16 Punkte (4 eigene Marktstände x Zahl auf dem Aktionsplättchen 4 = 16)



Variante

Weniger glücksgeneigte Spieler können vor Spielbeginn die 11 Kunden in zufälliger Reihenfolge hintereinander neben den Spielplan stellen (der Lord steht ganz hinten). Nun ist die Reihenfolge der Gehilfen und Bürger bekannt, und beim Platzieren eines Kunden muss immer der vorderste genommen werden.

Autor: Thomas Odenhoven, **Illustration:** Michael Menzel, **Grafik:** Christof Tisch

Art.-Nr. 49073

© 2007 Schmidt Spiele GmbH, Postfach 470437 D-12313 Berlin

