

Portobello Market - KSR

Marktstände in der für die jeweilige Spielerzahl vorgesehene Anzahl verteilen, jeder Spieler wählt 1 Farbe. Der Spieler rechts vom Startspieler platziert den Bobby.

Ablauf eines Zuges:

1.) Aktions-Plättchen wählen:

Der aktive Spieler wählt eines seiner offen unterhalb der Markise liegenden Aktions-Plättchen aus für Aktion 2c) ODER er hat entsprechend viele Aktionen. Soweit es möglich ist, müssen Aktionen ausgeführt werden.*

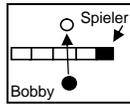
2.) Aktionen wählen:

In beliebiger Reihenfolge kann man 2 Aktionsarten ausführen, auch mehrmals die selbe:

a) Aufstellen eines Marktstandes:

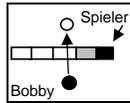
- Bedingung: Der **Bobby** muss **im** betreffenden **Distrikt** stehen, wo man 1 oder mehrere Marktstände bauen möchte. Je Stand = 1 Aktion. Der **Bobby kann** jederzeit während eines Zuges beliebig **bewegt werden**. Kosten je Bewegung (= keine Aktion), die stets quer über eine Gasse erfolgt:

0 Punkte



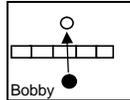
Der aktive Spieler allein hat die relative Mehrheit in der Gasse.

1 Punkt an Bank



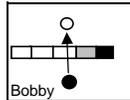
Der aktive Spieler und andere Spieler haben die relative Mehrheit in der Gasse.

1 Punkt an Bank



Die Gasse ist unbebaut.

1 Punkt an jeden Mitspieler dort



1 - x fremde Spieler ohne den aktiven Spieler haben die relative Mehrheit an der Gasse.

- Der **1. Stand** in einer Gasse muss auf einem der **Endfelder** platziert werden.
- **Weitere Stände** in einer Gasse mit mind. 1 Marktstand müssen **benachbart** zum zuletzt gebauten Stand in dieser Gasse platziert werden.

b) Platzieren eines Kunden:

- Der Spieler zieht aus dem Beutel blind 1 Kunden und setzt ihn auf einen beliebigen Platz. Jeder Platz nimmt nur 1 Kunden auf. Wo der Bobby steht, ist dabei unerheblich.
- Nimmt man mehrere Kunden, muss jeder einzeln gezogen und sofort platziert werden.
- Die Farbe der Kunden hat Einfluss auf Wertungsfaktoren (siehe Markise).
- Wurde der 10. Kunde eingesetzt, kommt sofort der schwarze Lord auf den letzten Platz. Das kostet keine Aktion.

Anstatt Aktionen auszuführen, ist es auch möglich, als einzige Handlung des Spielzuges

c) 1 Distrikt zu markieren und 2fach bzw. 4fach zu werten:

- Der Spieler legt eines seiner Aktionsplättchen (Wert 2 oder 4) in einen beliebigen Distrikt, wo bisher **kein** Aktionsplättchen liegen darf. Der Bobby ist dabei nicht nötig.
- Nun erfolgt Wertung nur für diesen Spieler, auch in unvollständigen Gassen dort. Die **Anzahl** der eigenen Marktstände wird mit 2 bzw. 4 multipliziert.
- Der Spieler zieht ein Ersatz-Aktionsplättchen + legt es offen unterhalb seiner Markise ab.

3.) Gassenwertung prüfen:

Ist eine Gasse komplett bebaut UND auf beiden angrenzenden Plätzen steht je 1 Kunde, erfolgt Wertung. Alle in dieser Gasse befindlichen Gebäude aller Spieler werten gemäß Marktstand-Wert (1 - 3) mal Faktor wie die Kundenkombination (siehe Markise) angibt.

4.) Zug beenden:

- Benutztes Aktionsplättchen umdrehen und unterhalb der Markise belassen.
- Sind alle 3 Plättchen umgedreht, werden alle wieder auf offen gedreht.
- **Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.**

Ende:

Hat ein Spieler seinen letzten Marktstand eingesetzt, wird die laufende Runde noch gespielt. Ist der Lord auf dem Plan, erfolgt noch die Lord-Wertung, bei der auch noch vom Lord abgehende unvollständige Gassen werten. Es gewinnt das Spiel, wer die meisten Punkte erzielt hat.

Variante: Zu Beginn des Spieles werden die 10 Kunden zufällig gezogen und offen in eine Reihe gestellt, mit dem Lord am Ende. So wird das Spiel etwas taktischer.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 27.03.07
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

*lt. Verlag