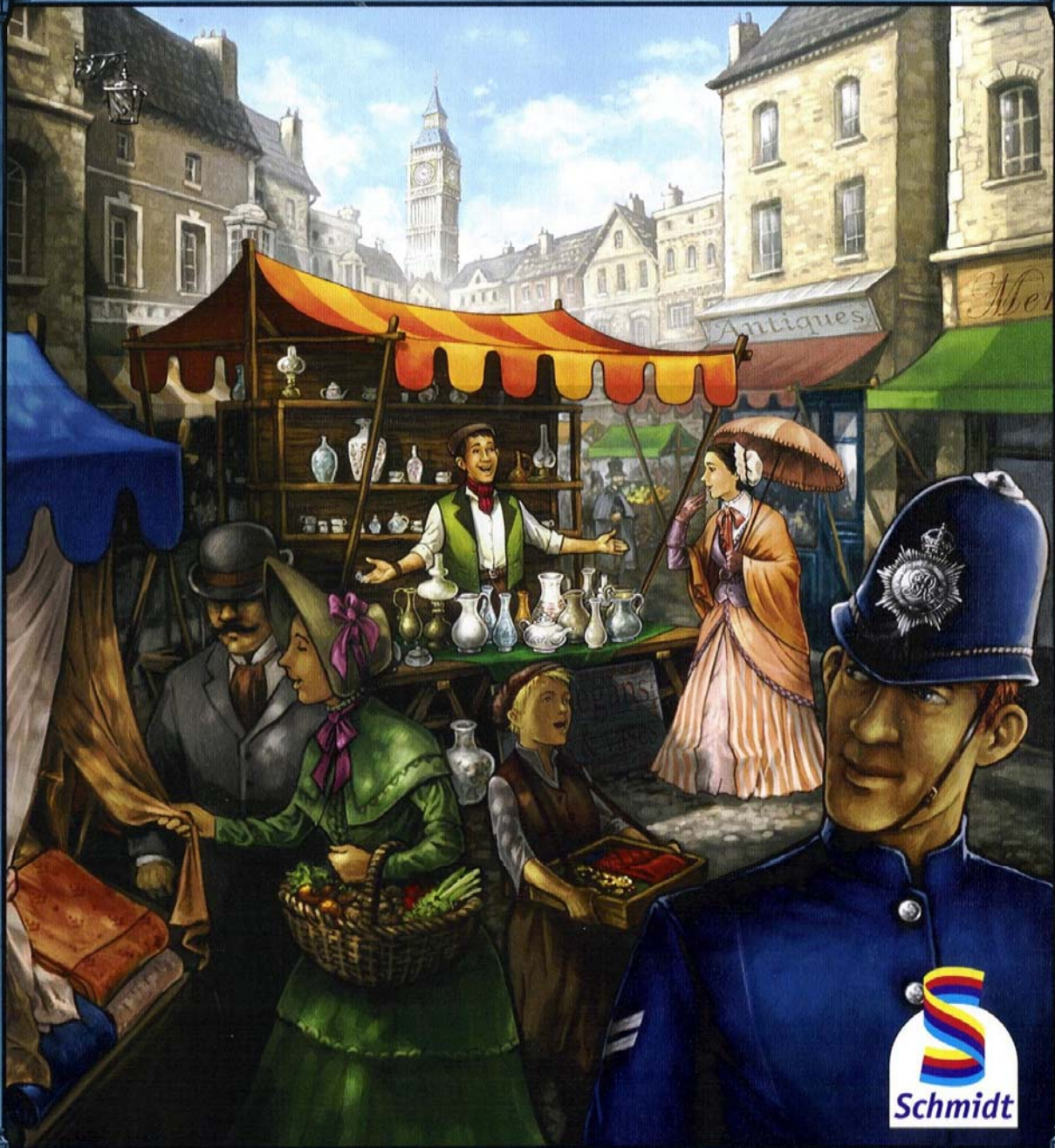


Portobello Market

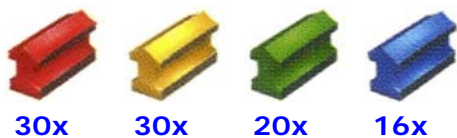
Thomas
Odenhoven



Portobello Market
Schmidt, 2007
Thomas ODENHOVEN
2 - 4 spelers vanaf 8 jaar
± 60 minuten

Spelmateriaal

⇒ 96 marktkraampjes (in de spelerskleuren rood, geel, groen en blauw)



⇒ 20 actiefiches

→ 12 in de spelerskleuren: de actiefiches 2, 3 en 4



→ 8 in zwart-wit: de actiefiches 4x 1, 2x 2 en 2x 3



⇒ 4 telstenen in de spelerskleuren



⇒ 11 klanten

→ 5 hulpjes (grijs)



→ 1 lord (zwart)



→ 5 burgers (rood)



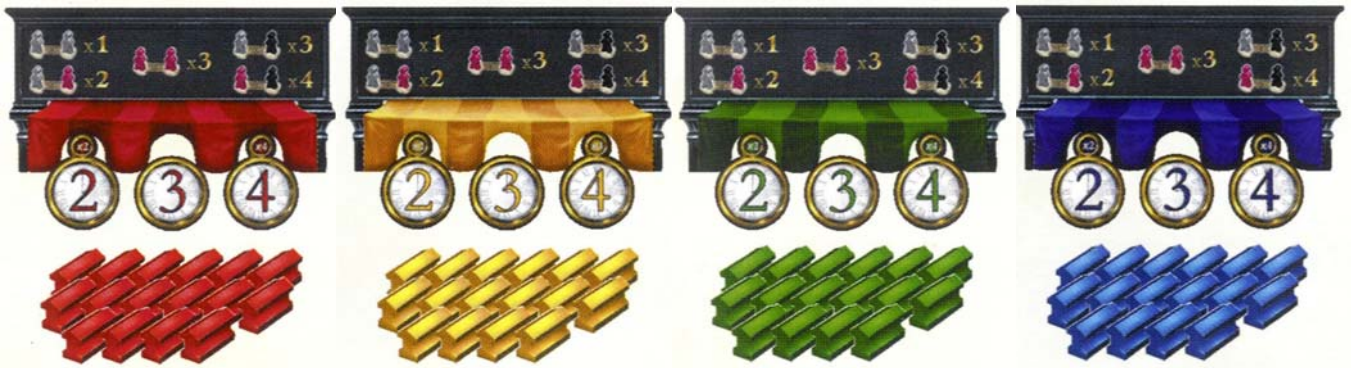
→ 1 bobby (zwart)



⇒ 1 stoffen buidel



➡ 4 spelersborden in de vier spelerskleuren



➡ 1 speelbord



Het **speelbord** toont het gebied van Portobello Markt met zijn **11 pleinen**, die door **straatjes** met elkaar zijn verbonden. In de steegjes zijn velden voorzien voor 2 - 6 marktkraampjes. De gebieden tussen de steegjes worden **districten** genoemd. In elk district bevindt zich één **bobby-veld** waarop de bobby kan worden geplaatst. Rondom het speelbord loopt er een **scoretabel** waarop de punten worden aangeduid.

➡ 1 handleiding

Spelvoorbereiding

Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd.

Iedere speler ontvangt:

- **de marktkraampjes** van één kleur
 - 30 in een spel met 2 spelers (rood en geel);
 - 20 in een spel met 3 spelers (rood, geel en groen);
 - 16 in een spel met 4 spelers (alle kleuren).
- **de actiefiches 2, 3 en 4** in de spelerskleur
- **het spelersbord** in de spelerskleur

De **marktkraampjes** legt iedere speler open voor zich neer. De **actiefiches** legt iedere speler open aan de luifel van zijn spelersbord.

De neutrale actiefiches worden open naast het speelbord gestapeld in de volgende volgorde: **1** onderaan, daarbovenop **1, 1, 1, 2, 2, 3** en helemaal bovenaan **3**.



Ook de **lord** en de **bobby** worden naast het speelbord klaargezet.

De **5 hulpjes** en de **5 burgers** worden in de buidel gestopt. De **buidel** wordt eveneens naast het speelbord klaargelegd.

De **telstenen** van de deelnemende spelers worden op **het veld 10 van de scoretabel** geplaatst.

Doel van het spel

De speler met de meeste punten aan het einde van het spel wint.

Punten kunnen er altijd worden behaald als een straatje compleet met marktkraampjes is bezet **en** als er zich op de beide pleintjes aan het einde van dit straatje een klant (hulpje, burger of lord) bevindt.

Bovendien zijn er punten te verdienen bij de **districtwaarderingen** (als een actiefiche op het speelbord wordt gelegd) alsook bij de **lordwaardering** aan het einde van het spel.

Spelverloop

De speler die het **laatst in Londen** is geweest, wordt de **startspeler**.

De medespelers volgen met de wijzers van de klok mee.

Vóór het spelbegin plaatst de speler rechts van de startspeler de **bobby** in een willekeurig district. Daarna is de startspeler aan de beurt.

De actieve speler (de speler die aan de beurt is) kiest eerst één van zijn open actiefiches uit (aan het begin van het spel liggen bij iedere speler alle 3 actiefiches open).

De gekozen actiefiche wordt weggeschoven van zijn luifel. De actiefiche geeft aan hoeveel acties de speler in deze speelbeurt moet uitvoeren.

OPMERKING

Aan het einde van zijn speelbeurt draait de speler de fiche om en legt de fiche nu verdekt terug aan zijn luifel. Pas wanneer alle 3 de actiefiches van een speler werden ingezet, legt hij deze actiefiches weer open aan zijn luifel zodat ze opnieuw kunnen worden benut.

De **mogelijke acties** van een speler zijn:

1. **Opstellen van een marktkraampje** en
2. **Plaatsen van een klant**

De volgorde van de uitgevoerde acties kan door de speler vrij worden gekozen. De acties kunnen meermaals worden uitgevoerd en naar believen worden gecombineerd.

1. Opstellen van een marktkraampje

De speler plaatst een eigen marktkraampje op een vrij straatveld.

Voorwaarde: de bobby moet in een district staan dat direct grenst aan die straat. Als de bobby daar niet staat, kan hij wel daarheen worden verplaatst (zie verder onder 'De verplaatsing van de bobby').

Bij het plaatsen van een eerste marktkraampje in iedere straat kan de speler vrij bepalen of hij dit kraampje direct aan het ene of het andere eindpunt van de straat opstelt. De volgende kraampjes in deze straat moeten dan direct naast het laatste kraampje worden geplaatst, dus in een doorlopende rij.

Voorbeeld

De actieve speler mag een marktkraampje opstellen op de gearceerde velden in de straten a, b of c.

Als hij de bobby verplaatst naar het naburige district (zie rode pijl), mag hij een marktkraampje opstellen op de gearceerde velden c, d of e.



2. Plaatsen van een klant

De speler trekt 'blind' een klant uit de buidel en plaatst die klant op een vrij plein naar keuze. De bobby hoeft hierbij niet in een naburig district te staan.

Een hulpje (grijs) telt bij de stratenwaardering minder punten als een burger (rood) en de burger op zijn beurt telt minder als de lord (zwart) [zie ook bij de 'Lordwaardering'].

De klant moet op een plein worden gezet voordat een nieuwe actie (bijvoorbeeld nog een klant plaatsen) wordt uitgevoerd.

Voorbeeld van een speelbeurt

De actieve speler kiest de actiefiche 3. Hij plaatst een klant en hij stelt 2 marktkraampjes op. Of hij plaatst 3 klanten. Of hij stelt 3 marktkraampjes op.



De verplaatsing van de bobby

De actieve speler kan de bobby te allen tijde tijdens zijn speelbeurt verplaatsen (voor, tussen of na zijn acties en dit ook meermaals). De verplaatsing van de bobby **telt niet als actie**, deze kan aanvullend bij een actie worden gemaakt. De bobby wordt hierbij over een willekeurig aantal onbebouwde of bebouwde straten gezet (niet over pleinen) tot in het gewenste district.

Voor de verplaatsing van de bobby moet de actieve speler **betalen** (zie voorbeelden).



Afhankelijk van de **bebouwing** van de straat, die telkens wordt overschreden, **moet de actieve speler per straat betalen**:



0 punten in het geval **de eigen kleur** de meerderheid heeft (relatieve meerderheid).

Voorbeeld

Rood zet de bobby over deze straat. Deze verplaatsing van de bobby is voor **Rood** kosteloos omdat hij in deze straat de meerderheid heeft.



1 punt in het geval de straat **onbebouwd** is of in het geval de actieve speler **samen** met een andere speler de **meerderheid** heeft. Niemand ontvangt dan dit punt.

Voorbeeld

Rood zet de bobby over deze straat. Hij moet hiervoor één punt betalen.



1 punt in het geval een **andere speler** (of meerdere andere spelers) de meerderheid heeft. De andere speler ontvangt dan het punt. Bij een gelijke stand ontvangt ieder van de participerende medespelers 1 punt van de actieve speler.

Voorbeeld

Rood zet de bobby over deze straat. Hij moet hiervoor telkens 1 punt aan **Groen** en aan **Blauw** betalen omdat deze spelers daar de meerderheid delen.



Voorbeeld

Rood zet de bobby over deze straat. Hij moet hiervoor 1 punt aan **Geel** betalen omdat **Geel** daar de meerderheid heeft.

Om de **betaling** uit te voeren zet de actieve speler zijn telsteen telkens **1 punt terug** op de scoretabel. De speler die een punt **ontvangt**, zet zijn telsteen **1 punt verder** op de scoretabel.

De stratenwaardering

Een straat wordt gewaardeerd zodra de **straat compleet** is bebouwd **en** er zich op de **beide aangrenzende pleinen telkens een klant** bevindt.

Alle spelers die participeren aan deze straat ontvangen bij de stratenwaardering onmiddellijk punten, onafhankelijk van eventuele meerderheden. Voor een duidelijk overzicht staat het aantal punten zowel vermeld op de straatvelden als op de huizen naast de straatvelden.



Voorbeeld

Zo ontvangt een marktkraampje met een 3 dienovereenkomstig 3 punten, een marktkraampje met een 1 slechts 1 punt ... enzovoort.

Bovendien zijn bij de waardering **de beide klanten** op de **aangrenzende pleinen** van zeer groot belang. De **punten** die de **marktkraampjes** in een straat opleveren worden eerst **opgeteld**. Deze **som** wordt dan **vermenigvuldigd** met het **klantgetal**. Het klantgetal wordt bepaald door de aard van de klanten op de twee aangrenzende pleinen.

Staan op de aangrenzende pleinen ...

- ... **twee hulpjes**, wordt de som vermenigvuldigd met **1**.
- ... **een hulpje en een burger**, wordt de som vermenigvuldigd met **2**.
- ... **twee burgers**, wordt de som vermenigvuldigd met **3**.
- ... **de lord en een hulpje**, wordt de som vermenigvuldigd met **3**.
- ... **de lord en een burger**, wordt de som vermenigvuldigd met **4**.



Voorbeeld

Op de beide aangrenzende pleinen van deze straat staan een hulpje en een burger. Het klantgetal is **2**.

Bij de waardering van deze straat ontvangt ...

... **Rood 12 punten** $(3 + 2 + 1) \times 2 = 12$

... **Groen 8 punten** $(1 + 3) \times 2 = 8$

... **Blauw 4 punten** $(2) \times 2 = 4$

De punten worden onmiddellijk met de **telsteen** aangeduid op de **scoretabel**.

Straten die niet compleet zijn volgebouwd, worden niet gewaardeerd, met uitzondering van de **lordwaardering**.

Een district markeren

De actieve speler kan ook zijn open actiefiches **2** of **4** in een district leggen. Dat is dan zijn **volledige** speelbeurt. In deze speelbeurt mag hij geen marktkraampjes opstellen, mag hij ook geen klanten inzetten en mag hij ook de bobby niet bewegen. Alleen de marktkraampjes van de actieve speler worden gewaardeerd.

De actieve speler ontvangt punten als volgt:

Het **aantal** van de eigen marktkraampjes in de drie straatjes van dit district wordt vermenigvuldigd met het getal op de actiefiche (**x2** of **x4**). Voor de waardering van een district speelt het geen rol of de straten compleet zijn volgebouwd of niet. Ook de meerderheden bij de marktkraampjes en de aard van de klanten zijn absoluut niet relevant.

In elk **district** mag **hoogstens één** actiefiche liggen. Iedere speler mag per spel precies **tweemaal** een districtwaardering uitlokken en wel één met zijn actiefiche **2** en één met zijn actiefiche **4**.

Na een districtwaardering ontvangt de actuele speler als compensatie voor zijn afgelegde actiefiche de bovenste neutrale actiefiche van de stapel naast het speelbord: voor de eerste districtwaardering is dat een neutrale fiche van **3**, voor de tweede districtwaardering eveneens een **3**, daarna een **2** ... enzovoort.

De speler legt de neutrale fiche open op de vrijgekomen plaats aan zijn luifel (spelersbord). Vanaf nu kan deze fiche eveneens als actiefiche worden ingezet. Uiteraard mag de neutrale fiche **niet** worden gebruikt om een **districtwaardering** uit te lokken.



Voorbeeld van een districtwaardering

Rood ontvangt 16 punten: 4 eigen marktkraampjes x het getal op de actiefiche = $4 \times 4 = 16$ punten

LORD

Zodra de **tiende** klant op het speelbord wordt gezet, wordt de **lord** op het enige nog **vrije plein** geplaatst. Deze actie telt niet als spelersactie. De lord levert extra punten op aan het einde van het spel bij de lordwaardering. Als de lord bij de afloop van het spel nog niet op het speelbord werd gezet, komt het niet tot een lordwaardering.

Einde van het spel

Als een speler zijn **laatste marktkraampje** heeft opgesteld, wordt de lopende ronde nog volledig gespeeld (tot de startspeler opnieuw aan de beurt zou zijn). Daarna is het spel beëindigd en wordt eventueel nog de **lordwaardering** doorgevoerd. De speler met de **meeste punten** wint het spel. Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

Aan het einde van het spel kan het gebeuren dat een speler het volledige aantal acties niet meer kan uitvoeren. Deze speler voert dan het aantal acties uit dat nog kan. De resterende acties vervallen.

De lordwaardering

Alle straten die van de lord uitgaan en die niet volledig zijn volgebouwd, worden nu toch nog gewaardeerd. De marktkraampjes in deze straat behalen zoveel punten als ze zouden hebben ontvangen bij een normale straatwaardering (een compleet volgebouwde straat).



Voorbeeld van een lordwaardering

- De straat **a** werd al gewaardeerd.
- In de straat **b** ontvangt:
 - Rood** 9 punten: $3 \times 3 = 9$
 - Geel** eveneens 9 punten: $(1 + 2) \times 3 = 9$
- In de straat **c** ontvangt:
 - Groen** 16 punten: $(3 + 1) \times 4 = 16$
 - Geel** 4 punten : $1 \times 4 = 4$

Variant

Spelers die de factor geluk tot een minimum willen beperken, plaatsen aan het begin van het spel de **11 gasten** in een willekeurige volgorde achter elkaar naast het speelbord (de lord staat uiteraard helemaal achteraan). Nu is de volgorde van de hulpjes en de burgers voor iedereen gekend. Bij het plaatsen van een klant wordt telkens de eerste klant van de open rij genomen.

Auteur: Thomas Odenhoven

Illustraties: Michael Menzel

Grafiek: Christof Tisch

Art. Nr. 49073

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



Londen, 1921 ...

Op de wereldberoemde Portobello Markt gaat het om de beste plaatsen, bij het opstellen van de kraampjes in de vroege morgen.

Probeer jou kraampjes en de klanten op de beste plaatsen neer te zetten en tracht jou medespelers een hak te zetten door de beste straten in te palmen.

Opgelet: alleen waar de bobby staat, mag er worden gebouwd. Maar met een beetje inzet plaats je de bobby waar jij wil !



Alleen waar de bobby staat, mogen er kraampjes worden gebouwd.



Klanten leveren meer punten op voor de kraampjes. Burgers (rood) zijn beter dan hulpjes (grijs).



Hoe meer kraampjes je in een straat kan plaatsen, des te meer punten je kan verdienen.



SPELMATERIAAL

- 1 speelbord
- 96 marktkraampjes (hout)
- 11 klanten (hout)
- 1 bobby (hout)
- 1 handleiding
- 20 actiefiches
- 4 telstenen (hout)
- 4 spelersborden
- 1 stoffen buidel

Per speelbeurt mag je één actiefiche kiezen. Als je ze alle 3 hebt benut, kan je opnieuw tussen deze 3 kiezen.



28 juni 2007