

Portobello Market

UN ECCITANTE MERCATO PER 2-4 GIOCATORI DA 8 ANNI IN SU

CONTENUTO

- 96 Bancarelle nei 4 colori dei giocatori (30 rosse, 30 gialle, 20 verdi, 16 blu)

- 20 Gettoni Azione (di valore 2,3,4 nei colori dei giocatori e 4x1, 2x2, 2x3 in bianco e nero)

- 4 Cubetti segna punti (1 in ognuno dei 4 colori dei giocatori)

- 11 Clienti

5 Servi grigi

5 Borghesi rosa

1 Lord nero

- 1 Bobby (Poliziotto)



- 1 Sacchetto



- 4 Tabelloni dei giocatori

- 1 Tabellone di gioco



Il Tabellone: Esso rappresenta la zona del mercato di Portobello con le sue 11 piazzette che sono collegate tra di loro da vicoli. Su questi vicoli vi sono delle caselle dove si possono trovare da 2 a 6 bancarelle. Le zone racchiuse da questi vicoli sono chiamate **distretti**. In ogni distretto vi è una **casella Bobby** sulla quale può essere posto il Bobby. Inoltre, il tabellone è circondato da una **barra segna punti** sulla quale vengono marcati i punti.

PREPARATIVI

Ponete il tabellone al centro tavolo, quindi ogni giocatore riceve:

- Le bancarelle di un colore: 30 ciascuno se giocate in 2 (rosso e giallo). 20 ciascuno se giocate in 3 (rosso, giallo e verde). 16 ciascuno se giocate in 4 (tutti i colori)
- I gettoni azione 2, 3 e 4 nello stesso colore
- Il corrispondente tabellone del giocatore.

Ogni giocatore pone le sue bancarelle di fronte a sé e i gettoni azione scoperti sotto la tettoia del proprio tabellone (nello spazio previsto).

Deponete i gettoni azione neutrali scoperti in modo da formare una pila accanto al tabellone, rispettando l'ordine seguente: 3 (in alto), 3, 2, 2, 1, 1, 1, 1 (in basso). Ponete anche il Lord e il Bobby accanto al tabellone. Poi mettete i 5 servi e i 5 borghesi nel sacchetto e ponete anche questi accanto al tabellone. Infine ogni giocatore piazza il proprio cubetto segna punti sulla casella 0 della barra segna punti.



SCOPO DEL GIOCO

Vince il giocatore che alla fine del gioco avrà ottenuto più punti. I punti vengono assegnati ogni volta che un vicolo viene completamente riempito di bancarelle e su ciascuna delle piazzette confinanti vi è un cliente *Servo*, *Borghese* o *Lord*. Inoltre, i punti vengono anche assegnati nelle **valutazioni di distretto**, cioè non appena viene piazzato un gettone azione sul tabellone di gioco, e infine anche nella **valutazione del Lord** alla fine del gioco.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il giocatore che è stato più recentemente a Londra sarà il giocatore iniziale. I concorrenti seguono poi in senso orario. Prima di iniziare a giocare, il giocatore a destra del giocatore iniziale sistema il Bobby in un distretto qualsiasi. Poi inizia il turno del giocatore iniziale.

Il giocatore di turno (chiamato giocatore attivo) sceglie innanzitutto uno dei suoi gettoni azione scoperti (all'inizio del gioco ognuno piazza tutti i propri 3 gettoni scoperti) e lo toglie da sotto la sua tettoia. Esso indica quante azioni il giocatore deve svolgere in questo turno.

Alla fine del suo turno il giocatore volta il gettone e lo ripone coperto sotto la propria tettoia. Soltanto dopo aver giocato tutti e 3 i gettoni azione egli li potrà di nuovo rimettere scoperti per poterli usare nuovamente.

Le azioni che possono essere svolte sono:

- **Collocare una bancarella** e/o
- **Collocare un cliente**

Il giocatore può scegliere liberamente l'ordine delle azioni da svolgere. Esse possono essere svolte più volte e combinate a suo piacere.

Collocare una bancarella

Il giocatore piazza una sua bancarella su una casella vicolo libera.

Unica condizione: il Bobby deve stare in un distretto che si trovi direttamente accanto a tale vicolo. Se il Bobby invece non si trova lì, lo si può benissimo muovere fin lì, (vedi "Muovere il Bobby"). In ogni vicolo il giocatore può scegliere liberamente dove vuole collocare la sua prima bancarella: o sulla prima casella del vicolo dal lato sinistro o sulla prima casella dal lato destro. Le bancarelle successive collocate in tale vicolo devono essere collocate direttamente accanto alla prima bancarella.

Esempio: Il giocatore in azione può collocare delle bancarelle nei vicoli (A) (B) e (C), precisamente sulle caselle tratteggiate. Se poi sposta il Bobby nel distretto accanto (vedi freccia) potrà collocare delle bancarelle sulle caselle tratteggiate dei vicoli (C) (D) ed (E).



Collocare un cliente

Il giocatore pesca, senza guardare, un cliente dal sacchetto, e lo pone su una piazzetta libera qualsiasi. Non c'è neanche bisogno che ci sia il Bobby in un distretto accanto. Nella valutazione dei vicoli, un servo (grigio) vale meno di un borghese (rosa), il borghese, a sua volta, vale meno del lord (nero), (vedi "Valutazione del Lord"). Il cliente deve essere collocato prima che venga svolta una nuova azione come ad esempio collocare un'altro cliente!



Esempi di mosse di un giocatore: Il giocatore attivo sceglie il gettone azione 3 e colloca 1 Cliente e 2 Bancarelle o colloca 3 Clienti oppure 3 Bancarelle, ecc.

Muovere il Bobby

Il giocatore attivo può muovere il Bobby in qualunque momento durante il suo turno, attraversando tanti vicoli (ma non piazzette) liberi o occupati quanti desidera, fin quando sarà arrivato nel distretto desiderato dal giocatore. La mossa del Bobby non è considerata un'azione, il giocatore può eseguire questa mossa in aggiunta alle sue azioni.



Per muovere il Bobby, il giocatore attivo deve pagare con i suoi punti (vedi esempi). A seconda della presenza di bancarelle nel vicolo attraversato, il giocatore attivo deve pagare quanto segue per ogni vicolo da lui attraversato;

0 punti, se il proprio colore ha la maggioranza (vale la maggioranza relativa)



1 punto, se il vicolo è ancora vuoto oppure se il giocatore attivo ha la maggioranza a parimerito con un avversario.



In questo caso nessuno guadagna dei punti.

Il Rosso attraversa il vicolo con il Bobby e deve pagare un punto.

1 punto, se un avversario ha la maggioranza. In questo caso l'avversario guadagna 1 punto. Se più avversari sono in pareggio sulla maggioranza, ognuno degli avversari interessati guadagna 1 punto pagato dal giocatore attivo.



Il Rosso attraversa il vicolo col Bobby. Deve pagare un punto al Verde e un punto al Blu perché essi hanno la maggioranza nel vicolo.



Il Rosso attraversa il vicolo col Bobby. Deve pagare un punto al Giallo perché il Giallo ha la maggioranza nel vicolo.

Per pagare, il giocatore attivo indietreggia il suo cubetto segna punti sulla barra segna punti di una casella ogni punto. Viceversa il giocatore che guadagna punti avanza con il suo cubetto segna punti sulla barra segna punti.

Valutazione di un vicolo

Un vicolo viene valutato non appena è completamente pieno di bancarelle e su ciascuna delle piazzette confinanti vi è un cliente. All'inizio della valutazione tutti i giocatori che hanno bancarelle proprie in tale vicolo ottengono immediatamente dei punti, indipendentemente da eventuali maggioranze. Per potervi regolare meglio, i punti sono riportati sulle singole caselle del vicolo come anche sulle case accanto alle caselle.

Una bancarella con un 3 rende quindi 3 punti, una bancarella con un 1 soltanto 1 punto e così via.

Anche i due clienti sulle piazzette confinanti sono importanti per la valutazione.

Innanzitutto, sommate i punti delle vostre bancarelle per poi moltiplicare la somma ottenuta con i seguenti valori:

se sulle piazzette vi sono ...

... **due servi**, il punteggio delle bancarelle viene moltiplicato per 1;

... **un servo e un borghese**, il punteggio delle bancarelle viene moltiplicato per 2;

... **due borghesi**, il punteggio delle bancarelle viene moltiplicato per 3;

... **il Lord e un servo**, il punteggio delle bancarelle viene moltiplicato per 3;

... **il Lord e un borghese**, il punteggio delle bancarelle viene moltiplicato per 4.



Esempio:

Valutazione del vicolo mostrato a sinistra

il Rosso ottiene 12 punti: $(3+2+1) \times 2 = 12$

il Verde ottiene 8 punti: $(1+3) \times 2 = 8$

il Blu ottiene 4 punti: $2 \times 2 = 4$.

I punti vengono subito registrati sulla barra segna punti.

I vicoli incompleti, cioè che non sono completamente pieni di bancarelle, non vengono valutati (unica eccezione: la "Valutazione del Lord").

Marcare un distretto

Il giocatore attivo può anche piazzare il suo gettone azione **2** o **4** scoperto in un distretto. Questa però sarà l'unica mossa per l'intero turno corrente. In questo suo turno non potrà collocare nessuna bancarella e nessun cliente, e non potrà nemmeno spostare il Bobby. Di seguito saranno valutate soltanto le bancarelle del giocatore attivo.

Egli otterrà immediatamente i seguenti punti: La quantità delle sue bancarelle nei tre vicoli intorno a tale distretto viene moltiplicata per il numero sul gettone azione ($x2$ o $x4$).

Per la valutazione di distretto non importa, se i vicoli sono completati oppure no. Non importa nemmeno chi ha la maggioranza delle bancarelle e quali clienti vi sono nelle piazzette.

In ogni distretto può essere posto al massimo un gettone azione.

In ogni partita ogni giocatore può richiedere per solo due volte una valutazione di distretto, la prima con il suo gettone azione 2 e la seconda con il suo gettone azione 4.

Dopo una valutazione di distretto, il rispettivo giocatore rimpiazza il suo gettone azione giocato con il gettone azione neutrale posto in cima alla pila accanto al tabellone: alla prima valutazione di distretto del gioco il giocatore che l'ha richiesta ottiene un 3, alla seconda valutazione di distretto nuovamente un 3, poi un 2 e così via. Il giocatore pone il gettone neutrale sul posto libero sotto la propria tettoia (del proprio tabellone del giocatore) e la usa da ora in poi come un gettone azione normale. Esso non può però essere usato per richiedere un'ulteriore valutazione di distretto.



*Esempio per una valutazione di distretto:
Il Rosso ottiene 16 punti (4 bancarelle proprie x il numero sul gettone azione 4 = 16 punti.*

Lord

Non appena viene posto il decimo cliente sul tabellone, il Lord può essere collocato sulla piazzetta rimasta libera. Il collocamento del Lord viene considerata un'azione da parte del giocatore. Il Lord rende ulteriori punti durante la "Valutazione del Lord" fatta alla fine del gioco. Se al concludersi del gioco il Lord non è stato ancora collocato, allora non ci sarà la "Valutazione del Lord".

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce non appena un giocatore avrà collocato la sua ultima bancarella.

Il corrente giro di turni viene ancora giocato fino all'ultimo giocatore. Poi il gioco si conclude e alla fine si passerà eventualmente alla valutazione del Lord. Vince il giocatore col maggior punteggio. In caso di pareggio vi saranno più vincitori a parimerito.

Valutazione del Lord

Adesso vengono anche valutati tutti i vicoli incompleti che partono dal Lord. Le bancarelle in tali vicoli ottengono gli stessi punti che otterrebbero in un vicolo completo.

Esempio per la valutazione del Lord:

Il vicolo (A) è già stato valutato in quanto completo.

Nel vicolo (B) il rosso ottiene 9 punti: $3 \times 3 = 9$

il giallo altrettanto: $(1+2) \times 3 = 9$

Nel vicolo (C) il verde ottiene 16 punti: $(3+1) \times 4 = 16$

il giallo ottiene 4 punti: $1 \times 4 = 4$



Variante

Se siete dei giocatori poco fortunati, potete, prima di iniziare a giocare, concordare per una variante più tattica, collocando gli 11 clienti in ordine casuale accanto al tabellone (il Lord in fondo alla fila). Adesso conoscete già l'ordine dei servi e borghesi, e ogni volta che collocate un cliente dovete usare sempre quello ad inizio fila.

Autore: Thomas Odenhoven **Illustrazioni:** Michael Menzel **Grafica:** Christof Tisch

Revisione Traduzione in Italiano: Francesco Neri

