



Hallo Boardgamefan!

Wir erstellen Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die wir Dir gern zur Verfügung stellen. Dabei ist es uns sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen.

Es hat viel Zeit und auch Geld gekostet diese Dokumente zu erstellen. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es uns sehr helfen, wenn Du uns mit einer kleinen Spende unterstützt. Den Link zu unserem Paypal-Spenden-Button findest Du auf unserer Homepage:

boardgamefan.de

Vielen Dank und viel Spaß!

MERCADO DE LISBOA (1-4 SPIELER)

ZIEL DES SPIELS

Die Spieler eröffnen Stände und Restaurants um Kunden anzulocken. Wer zu Spielende das meiste Geld hat, gewinnt.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

3 IDENTISCHE STANDPLÄTTCHEN

Hast Du zu Beginn deines Zuges **3 identische Standplättchen**, darfst du optional 3 neue Plättchen ziehen und anschließend die alten Plättchen in den Beutel legen.

Liegen **3 identische Standplättchen** in der **Auslage**, darfst du optional 3 neue Plättchen ziehen und anschließend die alten Plättchen in den Beutel legen.

ERST SPIELEN, DANN ZAHLN

Du musst das Geld für den Bau eines Stands erst bezahlen, **nachdem** du ihn gebaut und Einkommen erhalten hast.

RESTAURANTS

Restaurants verstärken benachbarte Marktstände und erhöhen deren Umsatz. Die Marktstände müssen zum Restaurant passen:

- **Sushibars** => **Fischstände**
- **Teehäuser** => **Blumenstände**
- **Pizzerien** => **Tomatenstände**
- **Burgerläden** => **Fleischstände**
- **Weinlokale** => **Traubenstände**
- **Kneipen** => **Alle Stände**

Siehe Benachbart (Schlüsselbegriff)

BENACHBART

Direkt angrenzend, aber **nicht** diagonal.

GELD VERDIENEN

01. Wenn ein **Kundenplättchen** in der Reihe/Spalte platziert wird, in der Du einen passenden Stand hast.

- 1 Münze pro Stand, der zum Kundenplättchen passt.
- +1 Münze pro benachbartem passenden Restaurant.
- multipliziere die Summe mit der Anzahl der Kunden auf dem Kundenplättchen.

02. Wenn Du einen **Stand eröffnest**, an dessen Reihe/Spalte bereits passende Kundenplättchen liegen.

- 1 Münze, wenn der Stand zum Kundenplättchen passt.
- +1 Münze pro benachbartem passenden Restaurant.
- multipliziere die Summe mit der Anzahl der Kunden auf dem Kundenplättchen.

Beachte alle 4 potenziellen Markteingänge zu deinem Stand!

RUNDENABLAUF

Ist ein Spieler an der Reihe, kann er **1 von 4 Aktionen** ausführen.

AKTIONEN

[1] EINEN STAND ERÖFFNEN

- 01.** Wähle 1 deiner 3 Stände.
- 02.** Wähle eine freie Stelle im Markt – weder von einem anderen Stand oder noch eröffnetem Restaurant belegt. Ein graues Restaurant ist aber erlaubt.

*Legst Du deinen Stand auf ein **graues Restaurantplättchen**, lege dieses mit der bunten Seite nach oben vor dir ab.*

03. Zahle **1 Münze** für den neuen Stand + **je 1 Münze** für jeden anderen Stand in derselben Zeile oder Spalte – je nachdem, was höher ist.

04. Prüfe, ob Du **Geld** verdienst.

05. Nimm dir 1 Standplättchen aus der **Auslage** und fülle sie aus dem Beutel wieder auf.

Siehe Geld verdienen (Schlüsselbegriff)

[2] KUNDEN ANLOCKEN

01. Wähle 1 Kundenplättchen aus der Auslage und lege es an einen der Markteingänge. Beachte die Bedingungen:

→ Die **Anzahl der Stände** in der gewählten Reihe/Spalte muss mindestens so hoch sein wie die Anzahl der Kunden auf dem Kundenplättchen.

***Beispiel:** Ein Plättchen mit 2 Kunden darf nur platziert werden, wenn sich in der Reihe/Spalte mindestens 2 Stände befinden.*

→ Mindestens 1 Stand in der Reihe/Spalte muss eine **Ware verkaufen**, die die Kunden kaufen möchten.

02. Prüft, wer **Geld** verdient.

03. Füllt die **Auslage** der Kundenplättchen wieder auf.

Siehe Geld verdienen (Schlüsselbegriff)

[3] EIN RESTAURANT ERÖFFNEN

*Nur mit **eigenem Restaurantplättchen** möglich!*

01. Wähle 1 deiner Restaurantplättchen.

02. Wähle eine freie Stelle im Markt – weder von einem anderen Stand oder noch eröffnetem Restaurant belegt. Ein graues Restaurant ist aber erlaubt.

*Legst Du dein Restaurant auf ein **graues Restaurantplättchen**, lege dieses mit der bunten Seite nach oben vor dir ab.*

03. Nimm dir **1 Münze** aus der Bank.

[4] 1 MÜNZE NEHMEN

01. Nimm dir **1 Münze** aus der Bank.

Siehe Spielende

SPIELLENDE

Das Spielende wird am Ende eines Zuges eingeleitet, wenn eine der folgenden Möglichkeiten eintritt:

01. Durch Platzieren eines Stands oder eines Restaurants verbleiben nur 4 verfügbare Felder auf dem Markt. Felder mit grauen (verdeckten) Restaurantplättchen gelten als verfügbar.

02. Durch Legen eines Kundenplättchens verbleiben nur 4 verfügbare Eingänge zum Markt.

*Anschließend haben alle anderen Spieler **noch einen letzten Zug**. Das Spiel endet mit dem Spieler rechts von demjenigen, der das Endspiel ausgelöst hat.*

*Sollten alle Spieler hintereinander **Aktion 4: 1 Münze nehmen** wählen, so endet das Spiel **sofort** und die Endwertung wird eingeleitet! Im Spiel zu zweit müssen beide Spieler die Aktion **direkt 2x hintereinander** gewählt haben!*

ENDWERTUNG

Jedes **ungespielte Restaurantplättchen** in eurem Besitz kostet euch 1 Münze. Der Spieler mit dem meisten Geld bei Spielende gewinnt.

Im Falle eines Gleichstands gewinnt derjenige mit den meisten Ständen auf dem Markt. Gibt es auch hier einen Gleichstand, spielt doch einfach noch eine Runde!

SPIELAUFBAU

01. Lege das **Spielbrett** in die Tischmitte.

02. Lege **1 Kneipenplättchen** beiseite, lege die übrigen Restaurants in den Beutel und ziehe für jedes markierte Feld auf dem Spielbrett ein Restaurant (graue Seite oben).

03. Lege alle **Standplättchen** in den Beutel. Ziehe 3 Standplättchen für die Auslage. Anschließend zieht jeder Spieler 3 Standplättchen und legt sie vor sich ab.

04. Mische die Stapel der **Kundenplättchen** nach Stufe, legt sie offen auf ihre Felder und deckt die ersten 2 Plättchen pro Stapel auf, sodass 3 Kundenplättchen pro Stufe sichtbar sind.

*Es sind insgesamt **12 Kundenplättchen** zu Beginn und während des Spiels sichtbar.*

05. Jeder Spieler erhält **1 Sichtschirm**, die **Holzstände** seiner Farbe und **1 Münze**. Stellt jeweils 1 Holzstand auf eure Stände.

06. Der Spieler, der zuletzt einen Markt besucht hat, beginnt.

07. Im Spiel zu viert erhält der letzte Spieler das in **Schritt 02.** beiseite gelegte Kneipenplättchen. Bei 1-3 Spielern kommt es in die Schachtel zurück.

***Optional:** Ihr könnt euch entscheiden, ob ihr mit **verstecktem Geld** spielt oder nicht. Entscheidet ihr euch dafür, platziert ihr euer Geld **hinter eurem Sichtschirm**. Das Spiel mit verstecktem Geld wird vom Autor empfohlen.*

SOLO-VARIANTE

Die Einzelspielervariante für Mercado de Lisboa besteht aus einer Kampagne aus neun Herausforderungen. Baue das Spiel nach den normalen Regeln auf. Du erhältst 1 Münze und 8 Stände. Befolge alle zusätzlichen Aufbaueregeln, die in jeder Herausforderung genannt werden.

Die Herausforderung endet entweder, wenn eine normale Endspielbedingung ausgelöst worden ist, oder wenn du keine weiteren gültigen Züge hast. Einige Herausforderungen haben bestimmte Endbedingungen.

***Goldene Regel:** Du darfst niemals **Aktion 4: 1 Münze nehmen** auswählen!*

*Die Herausforderungen findest Du auf **Seite 5-6** der Anleitung.*

Ruhm	Wertung
28+	<i>Weltklasse!</i>
20 - 27	<i>Beherrscher des Marktes!</i>
15 - 19	<i>Marktmagnat</i>
11-14	<i>Nah dran. Gib nicht auf!</i>
6 - 10	<i>Genießt Du dein Bier mit deinen Freunden?</i>
0 - 5	<i>Bist Du überhaupt fähig, die Kneipe zu finden?</i>