

Solo-Herausforderungen

Die Einzelspielervariante für *Mercado de Lisboa* besteht aus einer Kampagne aus neun Herausforderungen. Am Ende jeder Herausforderung kannst du überprüfen, wie viele Ruhmespunkte du durch dein verdienten Geld erhalten hast. Addiere bei Kampagnenende deine gesammelten Ruhmespunkte zusammen und bestimme anhand der unten stehenden Tabelle, wie gut du abgeschnitten hast:

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

Aufbau

Baue das Spiel nach den normalen Regeln auf. Du erhältst 1 Münze und 8 Stände. Befolge alle zusätzlichen Aufbauregeln, die in jeder Herausforderung genannt werden. Das Spiel wird nach den normalen Regeln gespielt, außer es ist in einer Herausforderung anders angegeben. 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 die Nimm 1 Münze-Aktion auswählen!

Die Herausforderungen

Der beste Zug aller Zeiten

Wenn du irgendwann während deines Soloabenteuers 32 Münzen in einem einzigen Zug verdienst, erhältst du **2 Bonusruhmepunkte**. Diese Bonusruhmepunkte kannst du nur einmal in der Kampagne erhalten.

1. Der Spezialist

Erhalte 1/2/3 Ruhmespunkte, indem du 80/90/100 Münzen verdienst.
In dieser Herausforderung darfst du ausschließlich durch **einen bestimmten Standtyp Geld verdienen**. Du darfst andere Standtypen eröffnen, aber kein Geld von ihnen einsammeln. Es gibt keine speziellen Aufbauregeln. Du verdienst dennoch 1 Münze pro Restaurant, egal welchen Typs.

2. Das lange Spiel

Erhalte 1/2/3 Ruhmespunkte, indem du 55/60/70 Münzen verdienst.
Spiele wie gewohnt in dieser Herausforderung. Für deine Endwertung darfst du nur das Geld zählen, das du von Kundenplättchen mit 4 Kunden erhältst.



Spezialregel: Um Ruhmespunkte zu erhalten, müssen mindestens 3 der 4-Kundenplättchen gespielt werden.

6. Warteschlange

Erhalte 1/2/3 Ruhmespunkte, indem du 30/40/50 Münzen verdienst.
Baue das Spiel wie sonst auf mit diesen Änderungen: Entferne alle Kundenplättchen bis auf 1 aus den 1-, 2-, 3- und 4-Kundenplättchen. **Diese sind die einzigen verfügbaren Kundenplättchen in diesem Spiel.** Starte mit 2 Münzen.

Spezialregel: Kundenplättchen dürfen nur in der Reihe oder Spalte mit ihren gewünschten Objekten platziert werden.



Beispiel: Nun, da Lila mindestens einen Fisch- und einen Fleischstand gebaut hat, darf er das 1-Kundenplättchen in dieser Reihe platzieren. Damit verdient Lila in dieser Runde insgesamt 3 Münzen.

7. Der überfüllte Mercado

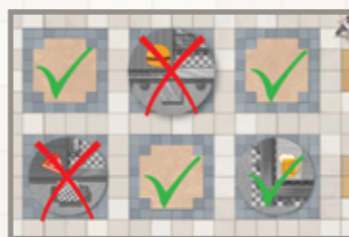
Erhalte 1/2/3 Ruhmespunkte, indem du 55/70/80 Münzen verdienst.
Baue das Spiel wie sonst auf mit einem zusätzlichen Schritt: Fülle eine Seite der Markteingänge mit 1-Kundenplättchen. Fülle im Uhrzeigersinn die nächste Seite mit 2-Kundenplättchen, die nächste mit 3-Kundenplättchen und die letzte mit 4-Kundenplättchen. 1-Kundenplättchen und 3-Kundenplättchen sollten sich gegenüber liegen.



Du verdienst Geld durch das Bauen von Ständen, wie im normalen Spiel, aber du erhältst kein Geld für 2/3/4-Kundenplättchen, bevor in der Reihe nicht 2/3/4 Stände stehen. Sobald das der Fall ist, gibt dir das Kundenplättchen Geld für alle Stände in der gleichen Reihe/Spalte, sowie jeden neuen Stand in derselben Reihe/Spalte. Das Spiel endet nach der Runde, in der du deinen achten Stand gebaut hast.

8. Kneipentour

Erhalte 1/2/3 Ruhmespunkte, indem du 50/60/70 Münzen verdienst.
Baue das Spiel wie sonst auf mit dieser Änderung: Nachdem du alle Restaurants verdeckt auf das Brett gelegt hast, lege die verbliebene Kneipe vor dir ab. In dieser Herausforderung darfst du keine Stände oder Kneipen auf Felder legen, die von Restaurants außer der Kneipe belegt sind. Die anderen Restaurants erschweren das Platzieren deiner Stände und Kneipen.



Herausforderung #	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Bester Zug Bonus	Total
Punkte											
Punkte											
Punkte											
Punkte											

Nutze die zwei Kneipen, um möglichst viele Punkte zu erhalten. Es ist spät auf dem Mercado!

9. Der Marquis von Lisboa

Erhalte 1/2/3 Ruhmespunkte, indem du 75/90/110 Münzen verdienst.
Baue das Spiel wie sonst auf mit diesen Änderungen: Platziere ein zufälliges 1-Kundenplättchen in den ersten, dritten und fünften Eingang auf einer Seite des Spielbretts.



Die Kunden, die später im Spiel gelegt werden, folgen den normalen Legeregeln mit der Ausnahme, dass keine weiteren Kunden mehr der Seite mit den drei Startkundenplättchen hinzugefügt werden dürfen. Es können nur in diesen 3 Spalten Stände gebaut werden, und nur solche, die zu den Kundenplättchen passen. (Diese Regel soll die Regel aus Lisboa hinsichtlich der verschiedenen Straßentypen imitieren.) Restaurants dürfen in jeder Spalte errichtet werden.

Mitwirkende

Entwurf: Julián Pombo & Vital Lacerda
Grafik: Pedro Soto
Grafikentwurf: Alex Colby
Entwicklung: Matthew Mayes & Randal Lloyd
Bearbeitung: Ori Avtalion, Alex Colby, & Matthew Mayes
Deutsche Übersetzung: L. P. Reitz
© 2020 FRED Distribution Inc. Alle Rechte vorbehalten.



in 5 Minuten gelernt, in 30-45 Minuten gespielt, für 1-4 Spieler

Einführung

Moderne Märkte bieten ihren Besuchern eine Vielzahl von Ständen, Imbissen und Dienstleistungen. In *Mercado de Lisboa* eröffnen die Spieler Marktstände oder neue Imbisse, beeinflussen die Warenpreise an ihren Ständen und locken Kunden an.

Mercado de Lisboa ist ein Legespiel, inspiriert vom Stadtbauwesen von *Lisboa*. Es ist ein hektisches Spiel mit sehr leicht zu lernenden Regeln und doch tiefgreifenden, taktischen Entscheidungen.

Der Spieler mit dem meisten Geld bei Spielende gewinnt das Spiel.

Inhalt

- A** 1 Spielbrett
- B** 35 Standplättchen (7 von jeder Art: Fisch, Blumen, Tomaten, Fleisch und Trauben)
- C** 12 Restaurantplättchen (2 von jeder Art: Kneipe, Sushi-Bar, Teehaus, Pizzeria, Burgerladen, Weinlokal)
- D** 35 Kundenplättchen (10 mit 1 Kunden, 10 mit 2 Kunden, 10 mit 3 Kunden und 5 mit 4 Kunden)
- E** 32 Holzstände (8 pro Spielerfarbe)
- F** 48 Münzen (6 x 10, 21 x 5, 21 x 1)
- G** 1 Beutel
- H** 4 Geldschirme (nicht abgebildet)

Aufbau

- 1** Legt das Spielbrett in die Mitte des Tisches. Dies ist euer Markt.
- 2** Legt eines der Kneipenplättchen beiseite (siehe Schritt 7 unten) und gebt alle anderen Restaurantplättchen (die runden) in den Beutel. Zieht und legt je ein zufälliges Restaurantplättchen verdeckt auf jedes markierte Feld des Marktplans (graue Seite oben).
- 3** Gebt alle Standplättchen (die quadratischen) in den Beutel. Zieht 3 davon und legt sie auf die 3 dafür vorgesehenen Felder der Auslage auf dem Spielbrett. Jeder Spieler erhält 3 zufällige Standplättchen aus dem Beutel. Behaltet diese Plättchen sichtbar vor euch.
- 4** Trennt die Kundenplättchen (die rechteckigen) anhand ihrer Rückseiten, mischt sie einzeln und bildet Stapel, die offen auf ihren Plätzen auf dem Spielbrett liegen.
- 5** Legt die 2 obersten Kundenplättchen von jedem Stapel auf die beiden Plätze daneben, wie auf der Abbildung unten zu sehen ist. Alle 3 sichtbaren Plättchen jedes Kundenstapels sind für das Spiel verfügbar, also insgesamt **12 Kundenplättchen zu Beginn und während des Spiels**.
- 6** Jeder Spieler erhält alle Holzstände einer Farbe und 1 Münze und stellt jeweils einen seiner Holzstände auf jedes seiner Standplättchen.
- 7** Der Spieler, der zuletzt einen Markt besucht hat, darf beginnen. Falls ihr zu viert spielt, erhält der vierte Spieler das separate Kneipenplättchen; andernfalls kommt es zurück in die Schachtel.



Spielregeln

Einigt euch vor Spielstart darauf, ob ihr mit offenem oder verstecktem Geld spielen möchtet. (Der Autor empfiehlt die Spielweise mit verstecktem Geld.) Spielt ihr mit verstecktem Geld, erhält jeder Spieler einen passenden Schirm, hinter dem die Münzen verborgen werden können.

Gespielt wird im Uhrzeigersinn, bis der erste Spieler die Endspielbedingungen erreicht hat (siehe **Endspielbedingungen**, Seite 4).

Rundenaktionen

In eurem Zug müsst ihr eine der folgenden 4 Aktionen durchführen:

- 1. Einen Stand eröffnen**
- 2. Kunden anlocken**
- 3. Ein Restaurant eröffnen**
- 4. 1 Münze nehmen**

1. Einen Stand eröffnen

Wählt eines der 3 Standplättchen vor euch. Legt es mit dem Holzstand auf eine beliebige Fläche des Marktes, die noch nicht von einem Stand- oder offenen Restaurantplättchen belegt ist.

Das Platzieren eines neuen Stands kostet 1 Münze pro Stand in derselben Reihe oder Spalte, inklusive des Stands, den ihr gerade setzen wollt. Es muss stets der teurere Preis gezahlt werden.



Beispiel: Grün eröffnet einen Tomatenstand. In derselben Reihe gibt es bereits zwei andere Stände, in derselben Spalte gibt es nur einen anderen Stand. Die Reihe hat mehr Stände. Grün zahlt also 3 Münzen, eine für den soeben gebauten Stand plus 2 für die beiden Stände in derselben Reihe.

Wenn ihr ein Standplättchen auf eine Fläche mit einem grauen (verdeckten) Restaurantplättchen legt, nehmt das Restaurantplättchen, dreht es um und legt es vor euch ab, wo jeder es sehen kann.

Prüft, ob ihr Geld verdient habt (siehe **Geld verdienen**, Seite 3). Anschließend nehmt eines der 3 Standplättchen aus der Auslage und füllt diese mit einem neuen aus dem Beutel auf.

***Hinweis:** Sobald ihr wisst, wie man Geld verdienen kann, gibt es einen raffinierten Weg, einen Stand zu eröffnen, obwohl man gerade nicht genug Geld hat (siehe **Ihr dürft legen, dann zahlen**, Seite 4).*

2. Kunden anlocken

Nehmt eines der verfügbaren Kundenplättchen und legt es auf einen leeren Markteingang (an den Enden jeder Reihe und Spalte). Um jedoch Kunden auf den Markt zu locken, müssen zuvor zwei Bedingungen erfüllt sein:

- Kundenplättchen können nur am Eingang einer Reihe oder Spalte platziert werden, wenn die Anzahl der Stände dort höher oder gleich groß ist wie die Anzahl der Kunden. Zum Beispiel kann ein Kundenplättchen mit 3 Kunden nur in eine Reihe oder Spalte mit 3 oder mehr Ständen gelegt werden.
- Mindestens ein eigener Stand in der Reihe oder Spalte muss mit mindestens einem der Stände, die auf dem Kundenplättchen abgebildet sind, übereinstimmen.

Prüft, wer Geld verdient (siehe **Geld verdienen**, Seite 3). Anschließend ersetzt das genommene Kundenplättchen, falls möglich, damit wieder 3 Kundenplättchen dieses Typs verfügbar sind.

3. Ein Restaurant eröffnen

Restaurants werten direkt benachbarte Stände des gleichen Typs auf (diagonal benachbart zählt nicht). Sushibars werten Fischstände auf, Teehäuser Blumenstände, Pizzerien Tomatenstände, Burgerläden Fleischstände, Weinlokale Traubenstände und Kneipen alle Stände.

Falls kein Restaurantplättchen vor euch liegt, könnt ihr diese Aktion nicht durchführen.

Wählt eines der Restaurantplättchen vor euch. Legt es offen auf eine beliebige Fläche des Marktes, die noch nicht von einem Stand- oder offenen Restaurantplättchen belegt ist. **Nehmt 1 Münze für die Eröffnung eines Restaurants.**

Wenn ihr ein Restaurantplättchen auf eine Fläche mit einem grauen (verdeckten) Restaurantplättchen legt, nehmt das Restaurantplättchen, dreht es um und legt es vor euch ab, wo jeder es sehen kann.

4. 1 Münze nehmen

***Hinweis:** Wenn alle Spieler diese Aktion nacheinander ausführen, endet das Spiel sofort. Fahrt mit der **Schlusspunktwertung** fort, Seite 4. In einem Spiel zu zweit endet das Spiel, wenn beide Spieler diese Aktion zwei Mal hintereinander ausführen.*

Geld verdienen

Standbesitzer verdienen Geld:

- 1. Wenn ein Kundenplättchen, das zu dem Stand / den Ständen passt, in derselben Reihe oder Spalte platziert wird; oder**
- 2. Wenn ein Stand neu eröffnet wird und die Bedürfnisse bereits liegender Kundenplättchen erfüllt.**

1. Wenn ein Kundenplättchen platziert wird, das zu dem Stand / den Ständen passt

Wenn jemand ein Kundenplättchen spielt, verdient jeder Besitzer eines passenden Standes in der entsprechenden Reihe oder Spalte Münzen, ungeachtet dessen, wer gerade am Zug ist. So wird die Anzahl der Münzen berechnet:

- Beginnt mit einer Münze, wenn ein Stand zu dem Kundenplättchen passt.
- Addiert eine Münze für jedes benachbarte Restaurant, das zu dem Stand passt (diagonal anschließend zählt leider nicht). Kneipenplättchen passen zu allen Standtypen.
- Schließlich multipliziert die Summe der Münzen mit der Anzahl der Kunden auf dem Plättchen. Dies ist der Verdienst des Standbesitzers.

Berechnet dies für jeden passenden Stand unabhängig von der Spielerfarbe.



Beispiel: Lila bringt Kunden zum linken Eingang dieser Reihe. Dieses Plättchen zeigt 2 Kunden, die nach Blumen und Fisch suchen. Lila hat 2 Blumenstände in dieser Reihe. Der erste (A) liegt neben einer Kneipe, wodurch Lila 1 Münze für den Stand, plus eine für die Kneipe, plus noch eine für das Teehaus (3 Münzen!). Das multipliziert mit 2 für die Kunden auf dem Kundenplättchen, ergibt insgesamt 4 Münzen für Lila für diesen Stand. Der andere Stand von Lila (B) liegt nicht nur neben einer Kneipe, sondern auch neben einem Teehaus. Damit verdient Lila Münze für den Stand, plus eine für die Kneipe, plus noch eine für das Teehaus (3 Münzen!). Das multipliziert mit 2 für die Kunden auf dem Kundenplättchen, ergibt insgesamt 6 Münzen für Lila für diesen Stand. Grün besitzt einen Fischstand (C), hat aber keine geöffneten Restaurants in der Nachbarschaft. Damit verdient er 2 Münzen (1 für den Stand multipliziert mit 2 für die Kunden).

2. Wenn ein Stand neu eröffnet wird

Wenn ihr einen Stand in einer Reihe oder Spalte neu eröffnet, in der bereits Kundenplättchen liegen, geben die Kunden Geld, wenn ihre Anfrage erfüllt werden kann. Jedes zu dem neuen Stand passende Kundenplättchen in der gleichen Reihe und/oder Spalte gibt dem Standbesitzer Münzen. So wird die Anzahl berechnet:

- Beginnt mit einer Münze, wenn der Stand zu dem Kundenplättchen passt.
- Addiert eine Münze für jedes benachbarte Restaurant, das zu dem Stand passt (diagonal anschließend zählt leider nicht). Kneipenplättchen passen zu allen Standtypen.
- Schließlich multipliziert die Summe der Münzen mit der Anzahl der Kunden auf dem Plättchen. Dies ist der Verdienst des Standbesitzers.

Passt auf, dass ihr die Kundenplättchen an allen vier Eingängen berücksichtigt: oben und unten in einer Spalte und links und rechts in einer Reihe.



Beispiel: Blau eröffnet einen Fischstand und zahlt 4 Münzen. Es gibt benachbart eine passende Sushibar, also ist der Basiswert dieses Stands 2 (1 + 1). Der Kunde oben in der Spalte sucht Fisch und gibt Blau 2 Münzen (2 x 1). Die drei Kunden links in der Reihe suchen ebenfalls nach Fisch und geben Blau 6 Münzen (2 x 3). Es gibt rechts oder unten keine Kunden, also verdient Blau insgesamt 8 Münzen, erzielt also einen Profit von 4!

Spezialfälle

Wenn zu Beginn eures Zugs 3 identische Standplättchen vor euch liegen, dürft ihr 3 neue Plättchen aus dem Beutel ziehen und dann die 3 gleichen zurück in den Beutel geben.

Wenn 3 identische Standplättchen in der Auslage liegen und ihr eines davon nehmen müsst, dürft ihr zunächst die 3 Plättchen in der Auslage mit 3 neuen aus dem Beutel ersetzen. Dann gebt ihr die 3 gleichen zurück in den Beutel.

Erst spielen, dann zahlen

Wenn ihr durch das Spielen eines Standes genug Geld durch bereits liegende Kundenplättchen verdient, müsst ihr das Geld für die Baukosten des neuen Stands nicht besitzen. Sollte das Einkommen jedoch nicht ausreichen, könnt ihr den Stand nicht platzieren.



Beispiel: Lila platziert einen Blumenstand neben einer Kneipe. Da es bereits 3 Stände in der gleichen Reihe und 3 in der gleichen Spalte gibt, kostet das 4 Münzen (3 + 1 für den neuen Stand selbst). Durch die Eröffnung des Standes verdient Lila jedoch insgesamt 16 Münzen. Somit erzielt Lila einen Profit von 12 Münzen. Lila hätte den Stand also auch bauen können, wenn er zu Beginn seines Zuges pleite gewesen wäre.

Endspielbedingungen

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

- 1. Durch Platzieren eines Stands oder eines Restaurants verbleiben nur 4 verfügbare Felder auf dem Markt. Felder mit grauen (verdeckten) Restaurantplättchen gelten als verfügbar.**
- 2. Durch Legen eines Kundenplättchens verbleiben nur 4**



verfügbare Eingänge zum Markt.

Diese Symbole auf dem Spielbrett sollen daran erinnern:

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

Endpunktwertung

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!

Mitwirkende

Entwurf: Julián Pombo & Vital Lacerda

Grafik: Pedro Soto

Bearbeitung: Dylan D. Phillips

Grafik Design: Alex Colby

Entwicklung: Rick Soued & Randal Lloyd

Deutsche Übersetzung: L. P. Reitz

Testspieler: Alexandre Abreu, Andrés Belloq, Andrés da Silveira, Andy Christianson, Arturo Machado, Carlos Paiva, Catarina Lacerda, Christian Lappin, Danyal Ghanbari Barfeh, Emanuel Santos, Ian O'Toole, Inês Lacerda, Jai Mani, Javier Bonnefont, Jeremy Ward, João Quintela Martins, João Tereso, Joaquín Pombo, Karim Farou, Krystian Bigosinski, Micha Flores, Mohamad Sobh, Nathan Morse, Nicholas Perry, Pablo Figoli, Pedro Silva, Rafael Antunes, Robert Addorisio, Rodrigo Ramos, Sandra Sarmiento, Sara Rodrigues, Scott Hill, Siddharth Manickasundaram, Sofia Passinhas, Stephen Dehring, Steve McCabe, Thijs Schipper, Tiago Duarte, Victor Amarillo, Victoria Pombo, William Aukes, and Winston Spencer.

© 2020 FRED Distribution Inc. All Rights Reserved.
Eagle-Gryphon Games, 801 Commerce Drive, Bldg #5
Leitchfield, KY 42754
www.Eagle-Gryphon.com

Außerdem von Vital Lacerda



Lisboa ist ein thematisch anspruchsvolles Ressourcenmanagement-Spiel über den Wiederaufbau der portugiesischen Hauptstadt nach einer Serie schrecklicher Katastrophen im 18. Jahrhundert. Arbeitet mit den Arbeitern und Architekten, um Lisboa neu aufzubauen, während ihr nebenbei Erfolge, Einfluss, Ruhm und Perücken erzielt!

Jetzt erhältlich bei www.Eagle-Gryphon.com