

Gelungene Metamorphose

Als Spieler und Spielesammler kennt man sich auf Flohmärkten aus. Entweder passiv als Besucher, weil man auf der Suche nach verborgenen Schätzen ist. Oder aktiv als Anbieter, weil man sich von entbehrlichen Stücken trennen muss. Es herrscht schon eine besondere Atmosphäre, wenn man in der Morgendämmerung einen attraktiven Platz sucht, um seinen Marktstand aufzubauen. Einer der bekanntesten Floh- und Antiquitätenmärkte findet jeden Samstag in der Gegend um die Portobello Road in London statt. Ihn hat Thomas Odenhoven aufs Spielbrett gebracht, wobei er sich des zeichnerischen Talents von Michael Menzel bedienen konnte.

Es ist früh am Tag, und die Straßen sind noch leer. Wir sind nicht einfach nur kleine Flohmarktkrauter, nein, wir haben ein ganzes Imperium. Jeder von uns nennt zig Marktstände sein Eigen, die in den Gassen aufzubauen sind, und natürlich sind wir dabei alle auf der Suche nach den besten Plätzen. Nur wenige Regeln sind beim Aufbau zu beachten. Die Gassen müssen vom Ende her und dann lückenlos bebaut werden. Und der Marktaufseher in Gestalt eines Bobby muss gerade im benachbarten Häuserblock zugegen sein.

Einen Marktstand aufzustellen gilt als Aktion. Und von diesen Aktionen dürfen wir mehrere durchführen, wenn wir am Zug sind. Die Anzahl wird auf drei, Taschenuhren nachempfundenen, Aktionsplättchen angezeigt. Zu Beginn des Zuges entscheiden wir uns für eine Taschenuhr. In den nächsten Zügen müssen wir dann erst mal die anderen Uhren verwenden. Erst nachdem wir alle genutzt haben, stehen sie wieder sämtlich zur Wahl.

So können wir in unserem Zug also zwei, drei oder vier

Marktstände aufbauen. Doch es gibt noch eine zweite Aktionsmöglichkeit. Was wäre ein Flohmarkt ohne Kunden? Einen Kunden ins Spiel zu bringen, gilt ebenfalls als Aktion. Aber wie im richtigen Leben kann man sich die Kundschaft nicht aussuchen. Sie wird blind aus einem Beutel gezogen und entpuppt sich als Angehöriger einer Zwei-Klassen-Gesellschaft. Entweder sind es mausgraue „Gehilfen“ oder rosafarbene „Bürger“, was je nach Klassenzugehörigkeit unterschiedlich viel Geld in die Kassen der Standbesitzer spült. Ja, richtig, wir wollen auf dem Flohmarkt schließlich auch ein bisschen Geld verdienen.

Ein Schelm, wer da an Bestechung denkt

Jede Marktgasse endet an beiden Enden in einem Platz, wo die Kunden hingestellt werden. Ist eine Gasse restlos mit Marktständen bebaut und an beiden Enden von einem Kunden bevölkert, klingelt die Kasse – allerdings nur symbolisch, denn das Geld gibt es lediglich fiktiv auf einer Zählstrecke. Und es ist auch nicht von Geld die Rede, sondern von Punkten.



Der Wert eines Marktstandes ergibt sich, wie auf dem Spielplan abzulesen, aus seiner Position; die beiden Kunden am Ende der Gasse fungieren als Multiplikatoren, und je besser die Kundschaft, desto höher der Faktor. Leider kommt so nicht nur Geld ins Haus, es geht auch welches raus. Wir erinnern uns an den Bobby, der im angrenzenden Häuserblock stehen muss, wenn wir einen Marktstand bauen wollen. Ihn zu bewegen, kostet uns zwar keine Aktion, dafür häufig aber Geld. Sie denken doch jetzt hoffentlich nicht an Bestechungsgelder! Nein, dafür sind die Beträge zu niedrig. Sie gehen an die Standinhaber, die in den Straßen, die der Bobby auf seinem Weg überqueren muss, die Mehrheit haben. Da der Bobby jederzeit und beliebig weit bewegt werden darf, schickt ein Spieler ihn gern am Ende seines Zuges über eigene Straßen fort (was ihn nichts kostet), von wo ihn dann der nächste Spieler erst wieder heranziehen muss (wofür er dann zahlen muss).

Doch reden wir von Erfreulichem, den Einnahmen. Während bei einer Gassenwertung jeder Spieler kassiert, der in der Gasse einen Stand unterhält, gibt es noch einen zweiten Weg, an Geld zu kommen, und das fließt dann nur in die eigene Tasche, die Distriktwertung. Dazu muss man allerdings während seines Zuges auf jede Aktion verzichten.





Stattdessen legt man sein Aktionsplättchen in einen Häuserblock und erhält sofort für jeden eigenen Marktstand auf den benachbarten Straßen so viele Punkte, wie das Plättchen zeigt.

Ein Lord als letzter Kunde

Sind alle Kunden im Spiel, kommt auch noch ein Lord vorbei und wird auf den letzten noch freien Platz gesetzt. Er hat die dickste Brieftasche und bessert den Multiplikator bei Gassenwertungen auf. Und dann nähern wir uns auch langsam dem Spielende, für das allerdings nicht der Lord verantwortlich ist. Wenn ein Spieler seinen letzten Marktstand aufgestellt hat, sind wir in der letzten Spielrunde. Am Schluss sorgt der Lord dafür, dass auch unvollständige Gassen gewertet werden – sofern er denn im Spiel ist, aber das ist keineswegs immer der Fall.

Ich kann's nicht verhehlen, uns hat PORTOBELLO MARKET begeistert. Zuerst gibt es ein Gerangel um die besten Positionen der Marktstände. Meist sind die Standorte an den Enden einer Gasse lukrativer als die in der Mitte. Sie zu besetzen ist bei Spielbeginn das erste Ziel, und der Startspieler erreicht es meist, ohne einen Punkt in den Bobby zu investieren. Nach einer Weile muss man dann aber auch schlechtere Standorte in Kauf nehmen. Schließlich werden die Gassen nur gewertet, wenn sie voll bebaut sind. Und dass dies geschieht, ist keineswegs selbstverständ-

lich; mindestens ein Drittel der Flohmarktfäche wird frei bleiben, weil die Marktstände bewusst nicht ausreichen. Ob und wo der Lord ins Spiel kommt, um dann noch unvollständige Gassen zu werten, lässt sich nicht vorhersagen.

Wo die Kunden eingesetzt werden, liegt auf der Hand: die Gutbetuchten dort, wo es der eigenen Börse, dem eigenen Punktekonto, mehr nutzt als den Mitspielern, die Minderbemittelten platziert man am Ende von Gassen, in die der Gegner mehr investiert hat als man selbst. Da wird dann gelegentlich schon mal etwas gerechnet. Aber dass Grübler und Spieloptimierer jedes Spiel in die Länge ziehen, kann man PORTOBELLO MARKET nicht anlasten. Wem das Ziehen der Kunden aus dem Beutel zu viel Zufall ist, der kann sie auch vor Beginn des Spiels in zufälliger Reihenfolge neben den Spielplan stellen, dann wissen alle, wann Bürger und Gehilfen ins Spiel kommen.

Für Bauchkribbeln sorgt die Distriktwertung. Zwar kann ich frei entscheiden, wann ich sie nutzen will. Sie lohnt aber erst, wenn ich mindestens fünf, besser sechs Marktstände im Distrikt habe. Und ich muss auch gerade das passende Aktionsplättchen zur Verfügung haben. Warte ich zu lange, kann mir ein anderer Spieler den Distrikt wegschnappen. Und das wird er tun, wenn er mir dadurch einen satten Punktevorsprung zunichte machen kann, selbst wenn ihm dies nicht so viele Punkte einbringt. Ein weiterer Aspekt: Für das abgelegte Aktionsplättchen bekomme ich Ersatz, damit ich wieder drei Plättchen zur Verfügung habe. Die Werte dieser Ersatzplättchen nehmen aber ab. Greife ich zu spät zu, kann ich nicht mehr so viele Aktionen in meinen Spielzügen machen.

Beim Spiel zu zweit hält sich das Bauchkribbeln in Grenzen. Um gegenzusteuern sollte wenigstens ein Ersatzplättchen mit dem Wert 3 aus dem Spiel genommen werden, vielleicht sogar noch ein 2er Plättchen. Überhaupt verläuft das Spiel zu zweit deutlich ruhiger als Partien zu viert. Klar, es gibt weniger Konkurrenz auf dem Flohmarkt, ich kann ungestört bauen, komme häufiger an die Reihe und kassiere so viel mehr Punkte, dass mein Zählstein über das Ende der Zählskala hinausläuft. Was nicht heißen soll, dass

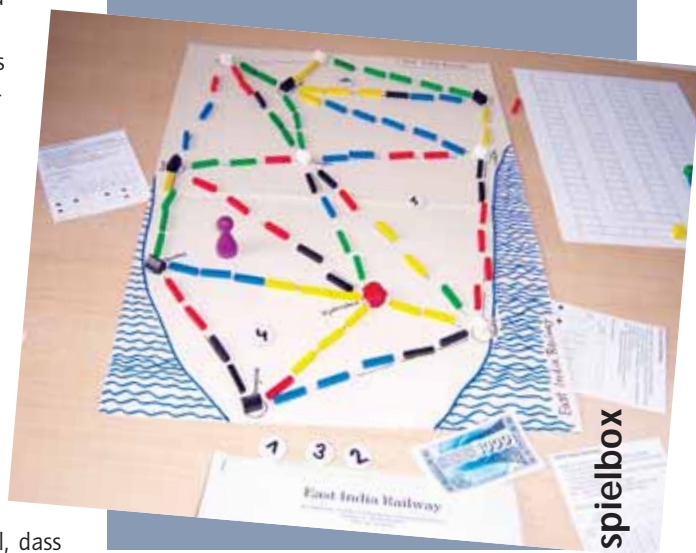
Am Anfang war alles ganz anders

Als Thomas Odenhoven sein Spiel beim Hippodice Autorenwettbewerb 2006 einreichte, hieß es „East India Railway“ und war ein Eisenbahnspiel. Der Jury (sieben Spiele-Redakteure und ein Mitglied der Jury Spiel des Jahres) gefiel es so gut, dass sie es zum Sieger des Wettbewerbs erkor. Vier Verlagsvertreter forderten anschließend einen Prototyp an. Die schnellste Zusage kam schließlich von Schmidt Spiele.

Mit dem Eisenbahnthema konnte man sich beim Verlag allerdings nicht so recht anfreunden. Nach dem Erfolg von ZUG UM ZUG und seinen Varianten sollte nicht der Eindruck entstehen, man würde nur auf den Zug aufspringen und sich an einen Trend anhängen. Stattdessen sollte das Spiel mit seinem eigenen Mechanismus und einem individuellen Thema ein eigenes Gesicht bekommen.

Die Idee zum Portobello Market hatte schließlich Jürgen Valentiner-Branth, damals Produktmanager bei Schmidt-Spiele und ebenfalls Mitglied der Hippodice-Jury. Es war das perfekte Szenario. Der Trödelmarkt ist einem breiten Publikum bekannt und gibt illustratorisch viel her. Obendrein ließen sich die Spielmechanismen mühelos übertragen. Wer diese Vorgeschichte nicht kennt, ahnt kaum, dass Gassen, Plätze, Bürger und Gehilfen, Marktstände, Bobby und Lord ursprünglich einmal Schienenfelder, Siedlungsfelder, Städte und Dörfer, Schienen, Mogul und Hauptstadt waren. Kurios am Rande: Hätten die Spielsteine für die Marktstände ein flaches Dach, wären es Eisenbahnschienen.

Dass neben dieser thematischen Änderung auch am Spielablauf gefeilt wurde, um die Spieldauer kurz, die Spielregel überschaubar und den Spielablauf einfach zu halten, sei nur am Rande erwähnt. Dies geschah in enger Zusammenarbeit mit dem Autor. Am Charakter des Spiels hat sich dadurch nichts geändert.





PORTOBELLO MARKET als 2-Personen-Spiel ungeeignet wäre. Nein, durchaus nicht, aber mir persönlich macht es in voller Besetzung gespielt und mit drei Gegenspielern deutlich mehr Spaß.

Ebenfalls positiv: Das Punktesystem ist klar strukturiert. Ich brauche nicht bei Spielende diverse Komponenten zu berechnen, um aus deren Summe einen Sieger zu ermitteln, der

sich dann fragt, warum er eigentlich gewonnen hat. Wer an welcher Position liegt, ist klar erkennbar, wobei ein Punktezähler in einem einzigen Spielzug durchaus mal recht große Sprünge machen kann.

Das Spielmaterial ist perfekt. Angefangen bei den Illustrationen bis hin zu den einzelnen Komponenten, den als Ladefassade gestalteten Spielertableaus, den fast drei Zentimeter langen Marktständen, den Kunden, dem Bobby, alles aus Holz. Die Spielanleitung ist makellos. Und der Schachtelboden gibt eine gelungene Übersicht über das Spiel. Allein die Spieldauer erschien uns mit 35 Minuten leicht untertrieben.

PORTOBELLO MARKET ist bereits das zweite empfehlenswerte Spiel von Thomas Odenhoven. Sein erstes war DIE DOLMENGÖTTER, 2005 bei Eggertspiele erschienen und in spielbox 5/05 rezensiert. Den Autor muss man im Auge behalten.

KMW



Titel: Portobello Market
 Verlag: Schmidt Spiele
 Autor: Thomas Odenhoven
 Grafik: M. Menzel, Ch. Tisch
 Spieler: 2-4
 Alter: ab ca. 8 Jahren
 Dauer: ca. 45 Minuten
 Preis: ca. 25 €

Kritiker	Spielreiz
KMW.....	9
Nicola Balkenhol.....	7
Christwart Conrad*.....	9
Wieland Herold.....	8
Berthold Heß.....	6
Dorothea Heß.....	6
Roman Pelek.....	7
Edwin Ruschitzka**.....	5
Joseph Weigand.....	7

* *Erstaunliche Spieltiefe angesichts der kurzen Spieldauer; sehr gut auch zu zweit.*

** *Eigentlich ein nettes Spiel, aber mit unbefriedigendem Ende, vor allem zu dritt und zu viert, da man sich von der Konkurrenz „gespielt“ vorkommt.*