



DE VEILINGMEESTERS VAN AMSTERDAM

Een spel van

Verplaats je naar het Amsterdam van de 17e eeuw, toen de stad welvarender en machtiger dan ooit was. Haar schepen bevoeren alle zeeën en brachten goederen naar de thuishaven, waar ze met rijke winsten werden verhandeld. Het inwonertal verviervoudigde in een kort tijdsbestek en de stad werd dan ook aanzienlijk uitgebreid. De kunsten floreerden en schilders als Rembrandt leverden het ene meesterwerk na het andere af. Tegen deze achtergrond speelt De Veilingmeesters van Amsterdam. Iedere speler vertegenwoordigt een rijke en machtige koopmansfamilie en probeert zijn deel van de goederenmarkt mee te pikken om daarmee zijn macht in Amsterdam en in de koloniën uit te breiden.

INHOUD VAN DE DOOS

- o Speelbord
- o **Veilingklok**
- o **120 Fiches (in 5 kleuren, 24 per speler)**
- o 84 Kaarten
- o 3 Schijven (burgemeester, veilingklok, emmer met kaarten)
- o Pion om het tijdsverloop aan te geven
- o Speelgeld (20 x 10.000, 20 x 20.000, 15 x 50.000, 30 x 100.000, en 12 x 500.000)
- o 5 Kredietfiches
- o Deze spelregels

SPEL IN HET KORT

In het midden van het speelbord zie je vier wijken van het oude Amsterdam: De Grachten, De Nieuwe Zijde, De Oude Zijde en de Lastage. Daar omheen ligt een wereldkaart met die delen die een rol spelen in het spel. Je ziet de handelsposten die je tijdens het spel kan bezetten. Aan de onderkant van het bord ligt de goederenmarkt. Er is een baan voor suiker, voor edelstenen, voor specerijen en voor zijde.



suiker

edelstenen

specerijen

zijde

Aan de andere drie zijden van het speelbord loopt de tijdsbalk. Het spel begint in 1579 en eindigt in 1666. De belangrijke gebeurtenissen voor Amsterdam die in die periode plaatsvonden, zijn afgebeeld.

De spelers spelen met fiches. Die fiches kun je tijdens het spel inzetten op de goederenmarkt, in Amsterdam en in de handelsposten. De kaartjes zijn de motor van het spel. De kaartjes bepalen waar je fiches in mag zetten. Je hebt kaartjes voor de goederenmarkt, voor Amsterdam en voor de handelsposten. De spelers zijn om de beurt even de burgemeester van Amsterdam. De burgemeester legt de drie grote schijven voor zich neer.

Die schijven staan voor:

De burgemeesterschijf

De veilingeschijf

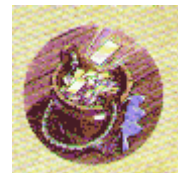
De aflegschijf



kaartje zelf houden



kaartje veilen



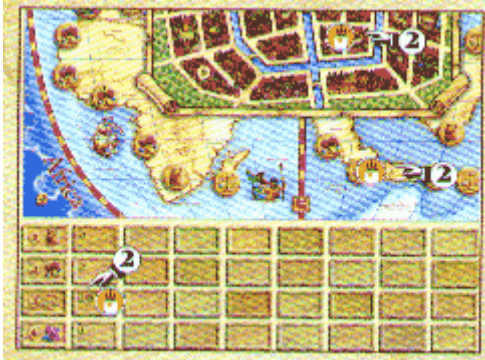
kaartje uit het spel

Pak een kaartje van de stapel en laat het de andere spelers zien. Je moet meteen beslissen wat je er mee doet, het zelf houden, het kaartje veilen of het uit het spel gooien. Leg het kaartje op de schijf van je keuze. Neem je tweede kaartje van de stapel en laat het de andere spelers zien. Maak een keuze uit de twee overgebleven schijven en draai dan je derde kaartje van de stapel en leg dat op de laatste vrije schijf. Als de burgemeester op de drie schijven een kaartje heeft gelegd, dan volgt de uitvoering van de kaartjes. Als eerste gaat het kaartje op de aflegschijf uit het spel. Het kaartje op de burgemeesterschijf wordt als tweede uitgevoerd en geeft je het recht één of meer fiches ergens op het speelbord te leggen of te verplaatsen. Het kaartje op de veilingeschijf wordt als laatste geveild met behulp van de klok. (Zie verder) De koper van het kaartje plaatst of verplaatst de fiches, waartoe het kaartje hem gerechtigd, op het speelbord.

Hoe kom je aan geld? Want daar gaat het tenslotte om. In de stapel kaartjes zitten ook kaartjes met een zandloper. Als de burgemeester er daar een van draait, gaat de pion op de tijdsbalk aan de rand van het bord een stapje verder. De vakjes op die tijdsbalk kunnen bijvoorbeeld aangeven dat alle spelers een handelspost mogen bezetten of een huis mogen bouwen. Maar er zijn ook scorevakjes voor Amsterdam, de goederenmarkt en de handelsposten. Als de pion daarop komt, wordt er gekeken welke spelers de beste posities innemen in Amsterdam, op de goederenmarkt of de handelsposten. Die spelers krijgen dan het meeste geld uitgekeerd. Op deze manier komen Amsterdam, de handelsposten en de goederenmarkt via de pion op de tijdsbalk regelmatig aan de beurt. Daarmee verdienen de spelers geld. En wie aan het eind het meeste geld heeft, is de winnaar.

VOORBEREIDING

Leg het speelbord op tafel. Plaats de pion op het eerste vakje (1579) van de tijdsbalk. Iedere speler krijgt 400.000 florijnen van de bank; een speler beheert de bank. De kaartjes worden geschud en in een dichte stapel naast het speelbord gelegd. Beslis wie er begint. De speler die begint krijgt positie 1, de volgende speler nummer 2 enzovoort. Iedere speler kiest een kleur en neemt de 24 fiches van die kleur. Vervolgens plaatst hij drie van zijn fiches op het speelbord op de cirkeltjes met zijn positienummer.



*Speler 2 plaatst drie fiches op de cirkeltjes met zijn positienummer.
De andere spelers plaatsen drie fiches op hun positienummer*

HET SPEL

Als je aan de beurt bent, ben je, zoals gezegd, burgemeester en mag je over drie kaartjes beslissen wat je er mee doet. Het voor je zelf gebruiken, het veilen of het uit het spel verwijderen. Om een juiste keuze te maken is een goed begrip van de kaartjes nodig. Er zijn 4 verschillende soorten kaartjes:

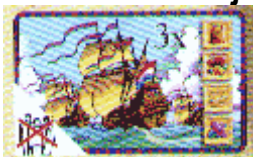


Zandloperkaartjes

Als de burgemeester een zandloperkaartje omdraait, verzet hij de pion op de tijdsbalk één vakje. Als dat vakje aangeeft dat er iets moet gebeuren, wordt dat meteen gedaan (zie verder onder De tijdsbalk). Zandloper kaartjes zijn extra kaartjes die moeten worden uitgevoerd, zodra ze worden gedraaid. De burgemeester draait vervolgens een nieuw kaartje net zolang, totdat hij de drie schijven heeft bedekt.



Goederenkaartjes



Niet voor 3 spelers

Goederenkaartjes

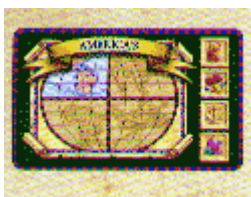
Er zijn 6 goederenkaartjes die niet meedoen als je met drie spelers speelt. je schudt ze wel gewoon mee. Als de burgemeester zo'n kaartje draait en je speelt met z'n

drieën, gaat dat kaartje meteen uit het spel. Als je met vieren of vijven speelt doen die kaartjes wél mee en hebben ze de zelfde betekenis als de gewone goederenkaartjes. Met een goederenkaartje mag je drie van je fiches verplaatsen op de goederenmarkt. Of je verplaatst een fiche twee plaatsen en een tweede fiche één plaats. Maar je keuze is niet helemaal vrij, want je mag niet één fiche drie plaatsen verder schuiven. Alle andere combinaties zijn toegestaan. Als je nog geen fiche in een van de goederenbanen hebt, kun je er één op het eerste vakje zetten. Dat telt als een verplaatsing. Een fiche dat het einde van een baan heeft bereikt kan niet meer verder. Een voorbeeld: Je hebt al een fiche op de suiker, en op de specerijenbaan. je bemachtigt een goederenkaartje en doet twee stappen met specerijen en plaatst een nieuw fiche op het eerste vakje van de zijdebaan.



Handelspostkaartjes

Met een handelspostkaartje mag je een handelspost stichten door er een van je fiches op te leggen. Je mag niet vrij kiezen. Het kaartje geeft aan waar je het fiche mag plaatsen. Er zijn kaartjes waarop een enkel werelddeel oplicht. Dan moet je in dat werelddeel een handelspost kiezen. Leg een fiche op een handelspost van je keuze. Als ze allemaal bezet zijn, heb je pech. je hebt ook kaartjes waarop alle vier werelddelen van het spel zijn belicht. Op de tegeltjes ernaast staat maar één van de goederen afgebeeld. Dan mag je vrij kiezen in welk werelddeel je de handelspost wilt plaatsen, maar op die handelspost moet wel dat ene goed staan afgebeeld. Na het kiezen van een handelspost krijg je bij beide typen kaartjes een toegift op de goederenmarkt. Op de goederenmarkt mag je het fiche van het goed dat op de handelspost van je keuze staat afgebeeld een vakje verplaatsen.



Je moet een handelspost in 'the America's' kiezen. De keuze van de goederen is vrij. Van het goed dat je kiest mag je het fiche op de goederenbaan verplaatsen.



afgebeeld.

De handelspost van je keuze mag overal liggen. Maar er moet zijde op staan

Je mag je fiche op de zijdebaan een vakje verplaatsen.

Amsterdamkaartjes

Met een Amsterdamkaartje mag je een huis in de vorm van een fiche in een Amsterdamse wijk plaatsen. Soms is er op een kaartje maar één wijk opgelicht, dan moet je het fiche op een vrij veld in die wijk plaatsen; soms zijn er twee opgelicht en dan mag je daaruit kiezen. Net als handelspostkaartjes geven ook Amsterdamkaartjes je het recht een fiche te verplaatsen op de goederenbaan. Ook hier geldt, soms mag je een keuze maken uit alle vier, soms staat er precies aangegeven van welk goed je het fiche mag verzetten.



Je mag een fiche plaatsen op de Grachten of in De Oude Zijde. Je mag je edelstenenfiche 1 vakje verplaatsen.



Je mag een fiche plaatsen in de Lastage. Je mag kiezen van welk goed je het fiche op de goederenbaan wilt verplaatsen.

Een speler heeft het recht om een kaartje geheel of gedeeltelijk niet uit te voeren. Als een kaartje geheel of gedeeltelijk niet uitgevoerd kan worden, dan krijgt die speler daar niets voor terug. De kaartjes die zijn uitgevoerd worden 'dicht' op een aflegstapel gelegd.

VEILING

De burgemeester kiest iedere keer een kaartje dat wordt geveild. De burgemeester neemt zelf aan de veiling deel. De opbrengst van de veiling is voor de bank. Er is in het spel geen enkel geldverkeer tussen de spelers onderling.

De burgemeester neemt de klok en plaatst hem zo, dat alle spelers er makkelijk bij kunnen. De burgemeester draait de wijzer in de richting van de pijl naar Start en drukt op de knop. De wijzer loopt langzaam terug. Dat wil zeggen: de prijs die je moet betalen als je drukt, wordt lager en lager. Wie het eerste drukt koopt het kaartje, maar hoe langer je wacht, hoe goedkoper het wordt. Bij twijfel over de prijs die de wijzer aanwijst, betaalt de koper de hoogste prijs.

Als de wijzer op '50' komt, springt hij verder naar Start. Het kaartje kan niet meer gekocht worden en verdwijnt uit het spel. De spelers mogen tijdens het veilen wel met hun handen naast de klok komen, maar niet met hun handen boven de klok hangen.

Als een speler de knop al indrukt, voordat de wijzer voorbij '200' is, wordt de klok opnieuw gestart. Alle spelers mogen meedoen. De speler die nu drukt, betaalt het dubbele van wat staat aangegeven.

Als de wijzer '100' bereikt, voordat iemand heeft gedrukt, dan is het kaartje voor de speler die op '200' had gedrukt. Hij betaalt dan 200 aan de bank.

Als een speler de klok stopt, maar de prijs niet kan betalen, wordt de veiling opnieuw gestart. Voor iedere nieuwe veilingronde moet de klok worden opgewonden. Draai de wijzer in de richting van de pijl naar start.

DE TIJDSBALK

-1-

Als de burgemeester een zandloperkaartje trekt, verzet hij de pion op de tijdsbalk. Op sommige 'm' vakjes van de tijdsbalk gebeurt niets, op andere vakjes gebeurt er wel iets. Als er onder het jaartal een symbooltje staat dan moet er iets gebeuren. Kijk dan hieronder bij dat symbool wat er moet gebeuren. Als er iets moet worden gedaan, wordt dat meteen uitgevoerd. Als de gebeurtenis alle spelers betreft, dan gaat de speler links van de burgemeester eerst, daarna de speler links daarvan enzovoort, zodat de burgemeester zelf als laatste aan bod komt.




400: Iedere speler krijgt 400.000 florijnen van de bank



Schip: Een schip betekent goederen. Iedere speler mag op de goederenmarkt een fiche naar keuze verplaatsen.



Globe: Iedere speler mag een nieuwe handelspost stichten. De keuze is vrij. Op deze handelspost staat een  van de goederen afgebeeld; het fiche op de bijbehorende goederenbaan mag een vakje vooruit.



Wapen Amsterdam: Iedere speler plaatst een fiche op een vrij veld in een van de vier Amsterdamse wijken.



Lening: Iedere speler mag 120.000 florijnen van de bank lenen. Hij moet dan wel 200.000 florijnen terugbetalen aan het einde van het spel. De spelers die hier voor kiezen ontvangen 120.000 florijnen van de bank én het rode 200 fiche.



Iedere speler verliest een huis. Iedere speler moet één van zijn fiches uit Amsterdam weghalen.



Iedere speler verliest een handelspost: Iedere speler moet één van zijn fiches van de handelsposten weghalen.



Schipbreuk: Iedere speler moet op de goederenbaan met één van zijn fiches een vakje terug.

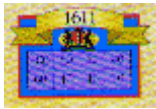


Op de vier goederenbanen moeten de fiches die het verste zijn, een stapje terug.

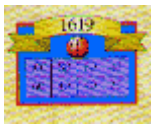
Op elke goederenbaan moet het fiches dat het verste is, een stapje terug. Als er meer fiches gelijk aan kop liggen, dan moeten ze allen terug.



Scoren voor goederen. Er zijn drie scorevakjes voor de goederenmarkt. Hier verdienen de spelers geld op de goederenmarkt (zie voor het scoren het hoofdstuk 'Geld verdienen')



Scoren voor Amsterdam. Er zijn twee scorevakjes voor Amsterdam.



Scoren voor de handelsposten. Er zijn twee scorevakjes voor de handelsposten.

In 1666 wordt uitbetaald voor de goederenbaan, voor Amsterdam én voor de handelsposten.

GELD VERDIENEN

Regelmatig komt de pion op de tijdsbalk op een scorevakje waardoor de spelers tussentijds geld ontvangen. Dat gaat zo: Er zijn altijd vier deelgebieden waar de spelers strijden om het geld: er zijn vier banen op de goederenmarkt, vier Amsterdamse wijken en vier werelddelen. Bij de huizen in Amsterdam of bij de handelsposten levert het deelgebied met de meeste fiches het meeste geld op, dan het deelgebied met het op één na hoogste aantal fiches en zo verder. Op de goede renbaan levert de baan waarop een fiche het verste van de vier banen is het meeste geld op, daarna de baan waarop een fiche als tweede van alle banen ligt en zo verder. Als op die manier de volgorde van de deelgebieden is vastgesteld, dan kijk je welke twee spelers hierin de meeste fiches hebben (op de goederenmarkt zijn dat de spelers met het verste en het op één na verste fiche). Alleen die twee spelers krijgen geld en wel het hoogste bedrag van de tabel voor de speler met de meeste fiches en het tweede bedrag voor de tweede speler. Vervolgens verdeel je het geld op dezelfde wijze in de andere deelgebieden.

An example scoreboard for the year 1611, showing a grid with numbers and a central emblem.

1611			
100	80	60	40
60	40	40	20

Een voorbeeldje:

Amsterdam 100/60, 80/140, 60/40, 40/120 betekent het volgende: Tel in welke wijk de meeste fiches liggen. De speler die in die wijk de meeste fiches heeft, ontvangt 100.000 florijnen, de speler met het tweede aantal 60.000 florijnen. In de wijk met het op één na hoogste aantal fiches ontvangt de speler met daar de meeste fiches 80.000 en de nummer twee 40.000 florijnen. In de derde wijk ontvangt de speler met de meeste fiches 60.000 en de nummer twee 40.000 florijnen en in de wijk met de minste fiches ontvangt de nummer een 40.000 en de nummer twee 20.000 florijnen.

Mocht er maar één speler fiches in een deelgebied hebben, dan wordt het geld voor de tweede plaats niet uitbetaald. Het komt regelmatig voor dat twee spelers samen het sterkst zijn in een gebied. In dat geval verdelen ze het geld van de eerste en de tweede plaats. Is er maar één eerste plaats en zijn er meer spelers voor de tweede plaats, dan verdelen die spelers het bedrag voor de tweede plaats. Bedragen worden naar beneden op 10.000 florijnen afgerond.

Het kan ook voorkomen dat twee deelgebieden even sterk zijn. In dat geval wint het belang met het laagste rangnummer. Zoals je op het speelbord kunt zien, hebben alle belangen een rangnummer van 1 tot 4. (Bijvoorbeeld America's = 1, Africa =2, East Indies =3, Far East = 4)

Voorbeelden verduidelijken veel:



Op de edelsteenbaan is een fiche het verste. Dit blauwe fiche krijgt 100.000. op deze baan staan groen en geel gedeeld tweede: zij delen het bedrag van de tweede plaats $60.000:2 = 30.000$. De banen van suiker en zijde staan in tweede positie. Suiker heeft het lagere nummer, namelijk 1. Oranje krijgt dus 80.000 en blauw 40.000. Voor zijde krijgt groen dus 60.000 en oranje 40.000. Specerijen Ligt het minst ver en oranje en blauw zijn gelijk. Ze delen het geld van de eerste en tweede plaats: $(40.000+20.000):2=30.000$ florijnen.

In Amsterdam is een bijzondere regel van toepassing: De speler met de grootste groep huizen in een wijk krijgt het meeste geld. Huizen moeten met een zijde aan elkaar grenzen om tot een groep gerekend te worden. Huizen die niet in een groep liggen worden apart geteld en alleen de grootste groep van een speler wordt meegerekend.



Een voorbeeld:

De Nieuwe Zijde en de Oude Zijde hebben ieder 5 huizen. De Nieuwe Zijde heeft het laagste rangnummer (1) dus wint in zo'n geval. Oranje heeft de grootste huizengroep hier en ontvangt 100.000, blauw krijgt 60.000 florijnen. Voor de Oude Zijde ontvangt blauw 80.000 florijnen en oranje 40.000. De Grachten hebben daarna de meeste huizen. Oranje en geel hebben de grootste huizengroep en verdelen dus de bedragen van de eerste en tweede plaats $(60.000+40.000):2=50.000$ florijnen ieder. De Lastage is de vierde; Groen krijgt hier 40.000 florijnen en het geld voor de tweede plaats wordt niet uitbetaald.

BONUSSEN

Spelers die hun bezittingen spreiden kunnen allerlei extra's verdienen:

- Zodra je op de goederenmarkt in iedere baan een fiche in minstens het tweede vakje hebt, mag je meteen een gratis huis bouwen in Amsterdam.
- Iedere speler die in elk van de vier werelddelen een handelspost heeft gevestigd, ontvangt meteen 100.000 florijnen van de bank.
- Iedere speler die in ieder van de vier Amsterdamse wijken een huis heeft gebouwd, ontvangt meteen 100.000 florijnen van de bank.
- De Amsterdamse wijken zijn door bruggen met elkaar verbonden. Als een speler aan weerszijden van een brug een huis heeft gebouwd, ontvangt hij 40.000 florijnen van de bank.

Als een vakje op de tijdsbalk er voor zorgt dat een speler niet meer aan de voorwaarden van een bonus voldoet, moet hij de bonus teruggeven. Dat wil zeggen, hij moet het geld of een huis teruggeven. Het hoeft niet hetzelfde huis te zijn. Mocht die speler het geld niet hebben, dan moet hij een nieuwe lening van 120.000 florijnen afsluiten en aan het einde van het spel 200.000 florijnen terugbetalen.

EINDE VAN HET SPEL

Het aantal kaartjes zorgt ervoor dat de spelers evenveel beurten krijgen. Als er aan het eind nog een of meer zandloperkaartjes over zijn, draait de laatste burgemeester ze een voor een om en verzet de pion op de tijdsbalk. Alle gebeurtenissen die daaruit voortvloeien worden meteen uitgevoerd. De zandloperkaartje brengen de pion tot 1665. De burgemeester zet de pion tenslotte op het laatste veld (1666). Daar innen de spelers geld voor Amsterdam, de goederenmarkt en de handelsposten. Als dat is gebeurd, tellen de spelers hun geld en lossen hun eventuele leenschulden af. Wie het meeste geld heeft, is de winnaar.

HET SPEL IN STAPPEN

Om beurten zijn de spelers burgemeester De burgemeester verdeelt drie kaartjes over de drie schijven. Het kaartje dat uit het spel moet, wordt verwijderd; het kaartje voor de burgemeester wordt uitgevoerd, het kaartje voor de veiling wordt geveild en door de koper uitgevoerd. Als de burgemeester een zandloperkaartje omdraait, verzet hij de pion op de tijdsbalk. Als die pion op een vakje landt met een gebeurtenis wordt dat meteen uitgevoerd. Er zijn vakjes op de tijdsbalk waar Amsterdam, de handelsposten of de goederenmarkt geld uitkeren. Stel dan eerst vast welke van de vier deelgebieden het grootst is. De twee spelers die vervolgens in dat grootste deelgebied de meeste fiches hebben krijgen de hoogste geldbedragen. Stel daarna het een na grootste deelgebied vast en zo verder. Het spel is afgelopen als de kaartjes op zijn, de pion in 1666 is beland en het geld voor Amsterdam, de goederenmarkt en de handelsposten is uitgekeerd. Wie dan het meeste Geld heeft is de winnaar.