

CHARTERED

Building Amsterdam

Welkom in het welvarende Amsterdam van het begin van de 17e eeuw. De stad wordt steeds machtiger met schepen die naar bestemmingen zoals Noord-Amerika, Indonesië, Brazilië en Afrika varen. Te midden van deze drukte van handel, streven jij en je medekooplieden naar economische macht. Je zult pakhuizen door de hele stad bouwen. Je investeert in handelsondernemingen en maakt strategische keuzes om je tegenstanders te slim af te zijn en sneller en beter te groeien. Je hebt maar één doel in deze strijd: de rijkste koopman van Amsterdam worden.



Spel componenten

1. 4 Borden
2. 1 Beurskaart
3. 9 Setjes van 9 aandelenkaarten, 1 aandelentoken en 1 HQ
4. 62 Normale pakhuizen
5. 10 Kapotte daken
6. 114 Bouwkaarten (bestaande uit bouwplot- en verdiepingskaarten)
7. 15 Beursgebeurteniskaarten
8. 10 Actiekaarten
9. 150 Geldtokens
10. 2 Uitdrukbulpen



Doel van het spel

In Chartered: Building Amsterdam bouw je pakhuizen om handelsondernemingen op te richten. Gedurende het spel kun je aandelen in deze bedrijven kopen. Naarmate je de bedrijven uitbreidt, groeit hun waarde. Aan het einde van het spel wordt de waarde van al je aandelen samen met je contanten gebruikt om te bepalen welke koopman de rijkste is en daarmee de winnaar van het spel.

Opzet

Bij het spelen van Chartered: Building Amsterdam maken we onderscheid tussen beginnende en gevorderde spelers. Voor de eerste paar spellen raden we aan om de opzetrichtlijnen hieronder strikt te volgen. Als je het spel al wat beter kent, kan je de opzet aanpassen naar eigen inzicht, met bijvoorbeeld andere plaatsing van bordes.

1. **Neem alle vier de bordes** uit de doos en plaats ze bij elkaar zoals aangegeven in het overzicht hiernaast. Aan het einde van dit regelboek vind je nog een aantal alternatieve opstellingen.
2. **Plaats alle pakhuizen binnen handbereik** van de spelers. De pakhuizen zijn beschikbaar voor alle spelers, je hoeft ze niet gelijkmatig te verdelen, want iedereen kan elk pakhuis nemen dat nog niet op het bord is geplaatst.
3. **Plaats de beurskaart naast het bord.** Minstens één speler moet er gemakkelijk bij kunnen om de waarden van de bedrijven bij te houden.
4. **Neem alle bouwkaarten en haal hier alle verdiepingskaarten uit.** Neem vier verdiepingskaarten: één vierde verdieping, één derde verdieping en twee tweede verdiepingen. Schud deze vier kaarten, maak er een stapeltje van en leg ze gedekt naast de beurskaart om te gebruiken met beursgebeurtenissen.
5. **Schud de beursgebeurteniskaarten** en leg ze als een stapel gedekt naast de beurskaart en het stapeltje verdiepingskaarten. In een spel voor **twee spelers** leg je de bovenste twee beursgebeurteniskaarten open naast de stapel. In een spel voor drie tot vijf spelers voeg je een derde kaart toe.
6. **Geef**, afhankelijk van het aantal spelers, **elke speler een aantal bouwplotkaarten** (terwijl je nog steeds alle verdiepingskaarten apart houdt) en **geef hen een startkapitaal**. Het overzichtstabeltje geeft de hoeveelheden aan.
7. **Neem de bouwplotkaarten** die niet aan de spelers zijn gedeeld, schud alle verdiepingskaarten erdoorheen behalve de vier die apart zijn gehouden naast de beurskaart. Deze kaarten vormen de gedekte stapel bouwkaarten. **Plaats de stapel naast de bordes en draai de bovenste vijf kaarten open om een open markt te vormen.**
8. **Geef elke speler twee actiekaarten.** Spelers leggen deze voor zich neer.

4



3

f20	f200	f210
f30	f190	f220
f40	f180	f230
f50	f170	f240
f60	f160	f250
f70	f150	f260
f80	f140	f270
f90	f130	f280
f100	f120	f290
	f110	f300



7



1

Aantal spelers	Start kaarten	Start kapitaal
2	10	f350 (3xf50, 2x f100)
3	9	f300 (2xf50, 2x f100)
4	9	f300 (2xf50, 2x f100)
5	8	f250 (3xf50, 1x f100)



10

11

2



9. **Maak per bedrijf een stapeltje** met de negen aandelenkaarten, en plaats hierop de aandelentoken en het hoofdkwartier (HQ).
10. **Al het geld dat niet is gebruikt voor het startkapitaal** van de spelers, wordt gebruikt om de bank te vormen. Deze stapel geld moet zichtbaar zijn voor alle spelers en alle spelers mogen er geld uitnemen of aanbetalen als dit nodig is in het spel.
11. **Leg de kapotte daken binnen handbereik.**
Bepaal de startspeler. Onze suggestie is om dit willekeurig te doen. Veel plezier met het spel!

Kort overzicht

Spelers zijn met de klok mee aan de beurt tot het spel eindigt doordat een van de spelers het laatste beschikbare pakhuis op een bord plaatst. Elke beurt maken spelers de keuze om ofwel een kaart uit hun hand te spelen om een pakhuis te bouwen, of om nieuwe kaarten te kopen en toe te voegen aan hun hand.

Telkens wanneer de waarde van een bedrijf op de beurskaart verandert (dit kan omhoog of omlaag zijn), ontvangt de speler die de verandering heeft veroorzaakt de nieuwe waarde van het bedrijf als een uitbetaling, ongeacht hun eventuele aandelenbezit in dit bedrijf. Door verdiepingskaarten te gebruiken, groeit de waarde van een bedrijf sneller. Fusies kunnen de groei nog meer versnellen, of het bedrijf laten overnemen door een ander bedrijf.

Aan het einde van het spel worden al je aandelenwaarden en contanten bij elkaar opgeteld om je uiteindelijke netto waarde te bepalen. De rijkste speler wint.

- De verschillende bedrijven -

- | | | |
|---|--|--|
|  <i>Buskruit</i> |  <i>Steenkool</i> |  <i>Porselein</i> |
|  <i>Zijde</i> |  <i>Kruiden</i> |  <i>Suiker</i> |
|  <i>Haring</i> |  <i>Thee</i> |  <i>Tabak</i> |

District icoon: verwijst naar het juiste bord, in dit geval het haven-bord.

Bouwplotnummer: geeft aan waar op het bord je een pakhuis mag bouwen.

Een spelersbeurt

Spelers moeten in hun beurt een van deze drie opties kiezen:

1. Nieuwe bouwkaarten kopen van de open markt of de gesloten stapel, en deze aan hun hand toevoegen.
2. Een bouwkaart uit hun hand spelen.
3. Maximaal twee aandelen verkopen die ze bezitten.

De eerste optie is vrij kort, de tweede optie vereist echter dat er moeilijke keuzes gemaakt worden. De derde optie is een uitweg die je wilt vermijden. We zullen de drie opties hierna doorlopen.

BEURT OPTIE 1:

Nieuwe bouwkaarten kopen

Hoewel spelers beginnen met een bepaald aantal bouwkaarten, moeten ze gedurende het spel nieuwe kaarten verkrijgen. Spelers kunnen daarom hun beurt gebruiken om nieuwe bouwkaarten te kopen. De standaard koopoptie is om f50 aan de bank te betalen en twee nieuwe bouwkaarten te nemen. Deze bouwkaarten kunnen worden genomen van de gedekte stapel bouwkaarten of de open markt, of één van elk. **Als er een verdiepingskaart in de open markt ligt en de speler wil deze nemen, mag je alleen die ene verdiepingskaart nemen in plaats van twee kaarten.** Als je een of twee kaarten van de gedekte stapel neemt en het zijn verdiepingskaarten, heb je geluk, want je hoeft je kaarten niet aan de andere spelers te laten zien en ze zullen niet weten of je verdiepingskaarten of bouwplotkaarten hebt gekregen.

Wanneer een speler een of meer kaarten van de open markt neemt, wordt de open markt aan het einde van de beurt aangevuld met de bovenste kaart(en) van de trekstapel.

Alle gekochte kaarten worden in je hand genomen en je hoeft ze niet aan anderen te laten zien. **Let echter op, er is een maximale handgrootte van 15 kaarten.** Je kunt geen kaarten uit je hand weggooien. Dus, als je 14 kaarten in je hand hebt en besluit om nieuwe kaarten te kopen, kun je slechts één kaart kopen. Als je al 15 kaarten in je hand hebt, kun je geen nieuwe kaarten kopen.

De open markt verversen

In plaats van de standaard koopoptie, mag je f100 aan de bank betalen. Als je dit doet, moet je de hele open markt nemen en deze kaarten terug in de stapel schudden. Je draait dan een nieuwe open markt open. Pas daarna beslis je welke kaarten je wilt nemen uit de (nieuwe) open markt of van de trekstapel.

Einde van je beurt

Als je ervoor hebt gekozen om nieuwe bouwkaarten te kopen in je beurt, is dat het enige wat je in die beurt doet. Je kunt geen aandelen kopen of bouwkaarten spelen. Na je aankoop eindigt je beurt.



Twee kaarten van de open markt of trekstapel kopen kost je f50.

Bedrijf stichten:

1. *Speel de bouwkaart en plaats het pakhuis*
2. *Plaats het HQ op het gespeelde pakhuis*
3. *Plaats de aandelentoken op de beurskaart*
4. *Ontvang de uitbetaling*
5. *Koop of verkoop aandelen*



Door het stichten van het steenkoolbedrijf, heeft Bernadette de waarde gewijzigd (van f0 naar f30). Zij krijgt dus deze waarde uitbetaald voor het bouwen van het pakhuis.

Aangezien Bernadette in haar beurt heeft gebouwd, mag zij aan het eind van haar beurt aandelen verhandelen. Zij kiest er voor twee aandelen te kopen in het steenkoolbedrijf. Omdat zij dit bedrijf in deze beurt heeft gesticht, kan zij ze met korting kopen voor slechts f30 per stuk.





1

Bernadette is aan de beurt en besluit een nieuw bedrijf te stichten. Zij speelt kaart C1 om een pakhuis te bouwen waardoor de pakhuisen op B1 en D1 met elkaar worden verbonden.



Bernadette kiest er voor het steenkoolbedrijf te stichten en plaatst het steenkool HQ op het pakhuis wat zij net speelde.

2



Doordat het bedrijf is gesticht met gelijk drie pakhuisen, is de waarde op dit moment f30. Bernadette legt de aandelentoken van steenkool op f30 op de beurskaart.

3



BEURT OPTIE 2:

Een bouwkaart spelen

Spelers kunnen hun beurt gebruiken om één bouwkaart uit hun hand te spelen. Dit kan een bouwplotkaart of een verdiepingskaart zijn. Je legt de kaart open op de algemene aflegstapel, zodat alle spelers de kaart kunnen zien. Vervolgens neem je een pakhuis en plaats je het op het bord op de locatie die overeenkomt met de kaart die je hebt gespeeld. Er zijn vier mogelijke uitkomsten:

- A. Je richt een nieuw bedrijf op.
- B. Je breidt een bestaand bedrijf uit.
- C. Je fuseert twee of meer bedrijven.
- D. Je bouwt een pakhuis dat niet verbonden is met iets anders.

A. Een nieuw bedrijf stichten

Je sticht een nieuw bedrijf wanneer het pakhuis dat je bouwt, verbinding maakt met een of meer pakhuisen die al op een bord staan, en de pakhuisen op het bord samen nog geen bedrijf vormen. Normaal gesproken betekent dit dat als er ergens op het bord een enkel pakhuis staat en je bouwt ernaast een pakhuis (verticaal of horizontaal), je een nieuw bedrijf sticht. Soms kan het zijn dat er twee of meer niet-verbonden pakhuisen zijn en je nieuw gebouwde pakhuis deze met elkaar verbindt, waardoor een nieuw bedrijf met meer dan twee pakhuisen ontstaat.

Let op dat je alleen een nieuw bedrijf kunt stichten als er ten minste één hoofdkantoor (HQ) beschikbaar is om op het bord te plaatsen.

Wanneer je een nieuw bedrijf sticht, neem je het HQ van het beschikbare bedrijf dat je wilt stichten en plaats je het bovenop het pakhuis dat je zojuist hebt gebouwd. Dit HQ is puur decoratief, het vertegenwoordigt geen waarde, maar is bedoeld om aan te geven bij welk bedrijf de verbonden pakhuisen horen.

Vervolgens neem je de aandelentoken en plaats je deze op de beurskaart. De plaatsing van de token hangt af van het aantal (normale) pakhuisen in het bedrijf: een standaard nieuw gesticht bedrijf zal uit twee pakhuisen bestaan. Elk pakhuis in het bedrijf vertegenwoordigt een waarde van f10. Dus een standaard nieuw gesticht bedrijf zal f20 waard zijn op de beurskaart, een gesticht bedrijf met meer pakhuisen zal meer waard zijn.

Er zijn nog twee speciale situaties mogelijk wanneer je een nieuw bedrijf opricht:

1. Als je een pakhuis **diagonaal** naast een bestaand pakhuis kunt bouwen, kun je nog steeds (als uitzondering op de regel) een nieuw bedrijf oprichten. Je bouwt je nieuwe pakhuis en neemt het HQ dat je wilt. Vervolgens plaats je het HQ op een van de twee beschikbare bouwplots die het bestaande pakhuis en je nieuw gebouwde pakhuis zouden verbinden. Je kunt beslissen welk plot je wilt gebruiken. Het HQ dat hier wordt geplaatst is slechts tijdelijke opvulling die geen waarde vertegenwoordigt; het bouwplot eronder kan nog steeds worden gebruikt. Als het bouwplot eronder wordt gebouwd, wordt er een pakhuis onder het HQ toegevoegd.
2. Het oprichten van een nieuw bedrijf is de enige situatie in het spel waarin je **twee bouwkaarten uit je hand mag spelen, mits dit betekent dat je een nieuw bedrijf kunt oprichten** (dus dit is een uitzondering!). Dit mag dus horizontaal en verticaal, en zelfs als dat zou resulteren in de bovengenoemde diagonale oprichtingssituatie. Je mag echter niet twee kaarten spelen om een nieuw bedrijf op te richten als het spelen van slechts één ervan al voldoende zou zijn geweest om een nieuw bedrijf op te richten. Het idee is om het oprichten van een nieuw bedrijf gemakkelijker te maken, niet om je een onnodig grote voorsprong te geven.

Afstand

Wanneer je een nieuw bedrijf wilt stichten, moet je ervoor zorgen dat het nieuw gestichte bedrijf voldoende vrije ruimte om zich heen heeft. Dit betekent dat er een bufferzone van twee bouwplotten omheen moet zijn. Dit is om te voorkomen dat de bedrijven binnen één beurt van een speler kunnen fuseren.

Uitbetaling

Telkens wanneer je de waarde van een bedrijf verandert, ontvangt de speler die de verandering heeft veroorzaakt een uitbetaling: de nieuwe waarde van het bedrijf. Dit betekent dat in een standaard 'stichten van een nieuw bedrijf' situatie waarin twee pakhuizen en een nieuw bedrijf vormen, de stichtende speler deze nieuwe waarde heeft veroorzaakt en daarom deze nieuwe waarde ontvangt: de speler ontvangt f20 van de bank.

Aandeletransacties

Wanneer je een pakhuis hebt gebouwd, kun je maximaal twee aandelen verhandelen. Dat betekent dat je twee nieuwe aandelen in een (beschikbaar) bedrijf naar keuze kunt kopen, twee van je eigen aandelen kunt verkopen of één kunt kopen en één kunt verkopen. Normaal gesproken is de minimumwaarde van een aandeel f50, zoals aangegeven op de beurskaart. Dit betekent dat als je twee aandelen koopt in een bedrijf dat eigenlijk f40 waard is, je nog steeds de minimumwaarde van f50 per aandeel moet betalen, dus een totaal van f100 voor de twee aandelen.

1) Diagonaal een bedrijf stichten



Je kan uit twee opties kiezen om het HQ neer te zetten

2) Met twee kaarten een bedrijf stichten





B) Een bestaand bedrijf uitbreiden

Arnold speelt kaart C2 om een pakhuis te bouwen waarmee hij het kruidenbedrijf uitbreidt. Kruiden wordt hierdoor f10 meer waard op de beurskaart. Arnold veroorzaakte de waardewijziging en krijgt daarom de nieuwe f70 waarde uitgekeerd.



Let op de benodigde afstand als je een bedrijf sticht



Wanneer je een nieuw bedrijf sticht, krijg je een klein voordeel: alleen in deze beurt mag je maximaal twee aandelen in het nieuw gestichte bedrijf kopen tegen de werkelijke waarde in plaats van de minimumwaarde van f50. **LET OP: Het kopen of verkopen van aandelen beïnvloedt de waarde van een bedrijf niet.**

Na het bouwen van een pakhuis, het ontvangen van de uitbetaling en eventueel het verhandelen van aandelen, eindigt je beurt en is de volgende speler aan de beurt.

B. Een bestaand bedrijf uitbreiden

Je breidt een bestaand bedrijf uit wanneer je een pakhuis plaatst, door een kaart uit je hand te spelen, op een bouwplot wat horizontaal of verticaal grenst aan een bestaand bedrijf. Wanneer je dit doet, voeg je nieuwe waarde toe aan het bedrijf. Elk pakhuis is f10 waard. Dus, je nieuwe pakhuis voegt f10 waarde toe aan het bedrijf op de beurskaart. Als je nieuwe pakhuis ook andere pakhuizen met het bedrijf verbindt, voegt elk pakhuis f10 toe aan het bedrijf op de beurskaart.

Aangezien je actie heeft geleid tot een nieuwe waarde voor het bedrijf op de beurskaart, ontvang je een uitbetaling die gelijk is aan die nieuwe waarde.

LET OP: Een bedrijf kan nooit meer waard worden dan f300. Als je een bedrijf uitbreidt dat al f300 waard is, resulteert je actie niet in een veranderde waarde en ontvang je daarom GEEN uitbetaling.

Ten slotte kun je maximaal twee aandelen verhandelen in een beschikbaar bedrijf.

Verdiepingskaarten

In plaats van een bouwplotkaart kun je een verdiepingskaart spelen door deze open op de aflegstapel te leggen. De verdiepingskaart geeft aan of het een tweede, derde of vierde verdieping is. Als je een tweede verdiepingskaart speelt, mag je een pakhuis nemen en plaatsen op een pakhuis dat al op het bord staat. Hier mag nog geen (tweede, derde of vierde) verdieping bovenop staan. Let op dat een HQ geen verdieping is; als je een tweede verdieping op een pakhuis speelt dat een HQ heeft, plaats je het nieuwe pakhuis onder het HQ.

Een derde verdiepingskaart kan alleen worden gespeeld op een tweede verdieping die al ergens op een bord staat. Een vierde verdieping kan alleen worden geplaatst bovenop een derde verdieping. Let op dat voor de duidelijkheid HQ's altijd bovenop moeten staan.

Wat verdiepingskaarten interessant maakt, is dat het toegevoegde pakhuis een hogere waarde vertegenwoordigt dan een normaal pakhuis. Een tweede verdieping voegt f20 toe aan dat bedrijf, een derde voegt f30 toe en een vierde voegt f40 toe. Vergeet niet dat de maximale waarde van een bedrijf f300 is.

Na het spelen van een verdiepingskaart ontvang je nog steeds je uitbetaling en kun je nog steeds maximaal twee aandelen verhandelen in een beschikbaar bedrijf.

C. Twee of meer bedrijven fuseren

Je fuseert twee of meer bedrijven wanneer je een bouwplotkaart speelt die je een pakhuis laat plaatsen dat twee of meer bedrijven met elkaar verbindt. In een standaard situatie zal een fusie plaatsvinden tussen twee bedrijven: een pakhuis verbindt twee bedrijven die naast elkaar liggen. Het pakhuis dat de twee bedrijven met elkaar verbindt, voegt eerst zijn waarde van f10 toe aan een van de twee bedrijven. Jij als speler die het heeft geplaatst mag beslissen aan welk bedrijf deze waarde wordt toegevoegd op de beurskaart.

Je controleert vervolgens de beurskaart om te zien welk bedrijf meer waard is dan het andere. Het bedrijf met de hogere waarde zal het bedrijf met de lagere waarde opslokken. Mocht er een gelijke stand zijn, dan beslist de speler die de fusie heeft veroorzaakt welk bedrijf de ander opslokt.

Alle spelers mogen nu hun aandelen in het lagere bedrijf terug aan de bank verkopen, waarbij elk aandeel wordt verkocht tegen de huidige waarde op de beurskaart. Spelers kunnen ervoor kiezen om hun aandelen te behouden als ze denken dat iemand datzelfde bedrijf opnieuw zal stichten, maar hun waarde zal nul zijn als het bedrijf niet opnieuw wordt opgericht. De verkochte aandelen worden teruggestuurd naar hun stapel. Het HQ van het lagere bedrijf wordt verwijderd en op de aandelenstapel geplaatst. De waarde van het lagere bedrijf wordt vervolgens toegevoegd aan de waarde van het hogere bedrijf (opnieuw: niet meer dan f300) en de aandelentoken van het lagere bedrijf wordt verwijderd van de beurskaart en op de aandelenstapel geplaatst.

De speler die de fusie heeft veroorzaakt, veroorzaakte de nieuwe waarde van het hogere bedrijf en ontvangt daarom de nieuwe waarde van dat bedrijf als hun uitbetaling. Deze speler mag dan zoals gebruikelijk aandelen verhandelen.

Bijzondere situatie: als een bedrijf fuseert dat nog steeds een diagonale verbinding heeft via zijn HQ (vanaf het moment dat het werd opgericht en het het bedrijf opsplijt wanneer het HQ wordt verwijderd), dan wordt het HQ nog steeds verwijderd. Maar dan plaats je een omgekeerd pakhuis op zijn plaats. Dit is een tijdelijke aanduiding om aan te geven dat het bedrijf nog steeds verbonden is en de kaart die overeenkomt met de bouwplot nog steeds kan worden gespeeld.

Meer dan twee bedrijven tegelijk fuseren

Als het geplaatste pakhuis drie of meer bedrijven fuseert, fuseren eerst de twee bedrijven met de laagste waarde. Vervolgens fuseren de overgebleven twee (of de volgende twee met de laagste waarde). Bij een gelijke stand beslist de speler die de fusie heeft veroorzaakt.

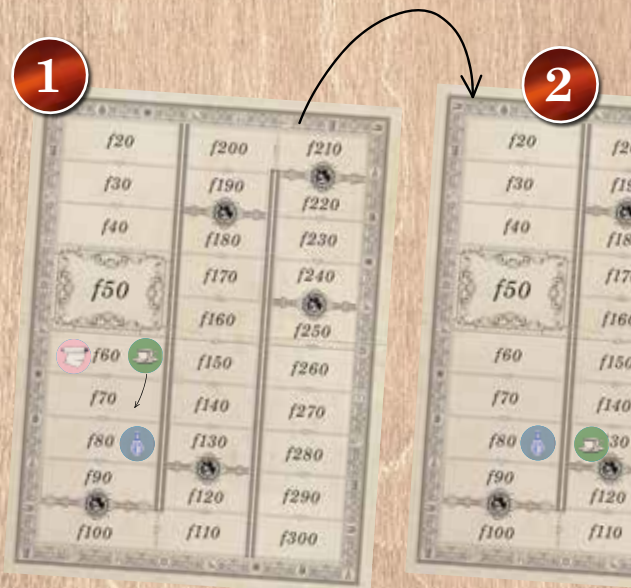
D. Een pakhuis bouwen dat niet verbonden is met iets anders

Je mag eenvoudigweg een pakhuis bouwen dat niet verbonden is met een ander pakhuis. Je ontvangt echter geen uitbetaling, omdat je actie niet resulteert in een nieuwe waarde voor een bedrijf. Je mag zoals gebruikelijk aandelen verhandelen.



Omdat Anke het pakhuis bouwt, kiest zij bij welk bedrijf het pakhuis meetelt in de waarde. Ze kiest voor het theebedrijf. Dit maakt thee f70 waard en zijde f60 waard.

Fusie 1: Thee neem zijde over. Aandelen zijde mogen worden verkocht voor f60 en het HQ en de aandelentoken worden verwijderd. De waarde van thee neemt met f60 toe.



Meerdere bedrijven fuseren

Anke besluit bouwkaart F3 te spelen, ze zet hier een pakhuis neer. Als gevolg hiervan gaan drie bedrijven met elkaar fuseren.



Overige notities over (het spelen van) bouwkaarten

Elke bouwplotkaart is uniek.

Pakhuizen worden als verbonden beschouwd als ze horizontaal of verticaal naast elkaar staan, niet als ze diagonaal naast elkaar staan.

Bouwplots met een brug ertussen worden als verbonden beschouwd.

Elk pakhuis vertegenwoordigt een waarde van f10, tenzij het een verdieping is, in welk geval het f20, f30 of f40 vertegenwoordigt.

Geen enkel bedrijf kan meer dan f300 waard zijn. Wanneer je een bedrijf uitbreidt dat al f300 waard is, ontvang je geen uitbetaling, maar je kunt het nog steeds uitbreiden.



BEURT OPTIE 3:

Maximaal twee aandelen verkopen

In plaats van nieuwe kaarten te kopen of een kaart te spelen, kan een speler ervoor kiezen om zijn beurt te gebruiken om maximaal twee aandelen die hij bezit te verkopen. Dit kan nuttig zijn om geld te sparen voor een strategische zet in een volgende beurt, of een speler kan misschien niet (of wil niet) een van de andere opties in zijn beurt gebruiken. Het aandeel (of de aandelen) wordt verkocht tegen de werkelijke waarde van het corresponderende bedrijf op de beurskaart.

Na het verkopen van maximaal twee aandelen eindigt je beurt onmiddellijk. Je kunt dan niets meer bouwen of kopen.

Speleinde

Wanneer het laatste pakhuis wordt geplaatst, wordt het einde van het spel ingeluid. De HQ's van bedrijven die beschikbaar zijn voor stichten tellen niet mee. De actieve speler kan zijn beurt afmaken en dan begint de eindscore.

Te beginnen met het bedrijf met de laagste waarde op de beurskaart, worden alle aandelen teruggekocht aan de bank tegen hun huidige waarde. Tel vervolgens als je geld bij elkaar op. De rijkste speler wint en is de welvarendste koopman van Amsterdam.

Als er een gelijke stand is, wint de speler met de minste bouwkaarten in zijn hand. Als er dan nog steeds een gelijke stand is, delen deze spelers de overwinning.

Fusie 2: Thee is nu f130 waard en porselein f80. Dus thee neemt ook porselein over. Aandelen porselein mogen worden verkocht voor f80 en het HQ en de aandelentoken worden verwijderd. Thee wordt f210 waard. Anke ontvangt nu f210 als uitbetaling voor het bouwen van het pakhuis.



f20	f200	f210
f30	f190	f220
f40	f180	f230
f50	f170	f240
f60	f160	f250
f70	f150	f260
f80	f140	f270
f90	f130	f280
f100	f120	f290
	f110	f300

3

Aangezien thee meerdere gebeurtenislijnen over is gegaan toen het meer waard werd, wordt er een beursgebeurtenis geactiveerd aan het einde van de beurt (zie beursgebeurtenissen op pagina 10).

Beursgebeurtenissen

Naast de beurskaart liggen beursgebeurtenissen. Deze gebeurtenissen zijn gekoppeld aan de speciale lijnen die op de beurskaart te vinden zijn: wanneer een bedrijf groeit en een lijn passeert, wordt een aandelengebeurtenis geactiveerd (dus er is geen gebeurtenis als een bedrijf in waarde daalt). De speler die ervoor zorgt dat het bedrijf de lijn passeert, mag beslissen of een van de open gebeurtenissen wordt gebruikt of de bovenste gebeurtenis van de stapel wordt getrokken. Let op, de keuze van welke gebeurtenis er wordt afgehandeld (en de afhandeling) wordt pas gemaakt aan het eind van de spelers beurt. Na de gebeurtenis wordt de gebeurteniskaart afgelegd op een aflegstapel voor beursgebeurteniskaarten. Als de gekozen gebeurtenis van de open gebeurtenissen was, wordt er een nieuwe kaart van de stapel getrokken en opgelegd in de open ruimte. Als de stapel op is, schud de aflegstapel om een nieuwe stapel te vormen.

Er zijn twee mechanismen binnen de aandelengebeurteniskaarten die speciaal uitgelegd moeten worden:

Biedingsmechanisme: elke speler neemt een hoeveelheid 'florijnen' naar keuze uit hun eigen voorraad in hun hand zonder dat de andere spelers het zien (de hoeveelheid kan nul zijn). Ze houden hun hand gesloten en steken deze voor zich uit totdat elke speler heeft besloten en zijn hand heeft uitgestoken. Alle spelers tonen dan tegelijkertijd hun bod. Er kan slechts één 'winnaar' van een bod zijn. Als er een gelijke stand is voor de winst, betalen deze spelers hun bod aan de bank en alleen deze spelers bieden opnieuw. Dit gaat door totdat er een winnaar is.

Veilingmechanisme: de speler die de veiling activeert, wordt de actieve speler genoemd. De actieve speler geeft mondeling zijn bod aan, vervolgens geven alle andere spelers één voor één hun hogere bod aan of passen ze. Het bieden gaat met de klok mee door (inclusief de actieve speler) totdat alle spelers behalve één passen. De speler met het hoogste bod wint de veiling.

Er zijn vijf verschillende beursgebeurteniskaarten:



Verlappen Bieden

De speler met het hoogste bod krijgt een tweede beurt direct na zijn volgende beurt. Dit bod wordt aan de bank betaald, de anderen behouden hun bod.



Aenleggen Bieden

De speler met het hoogste bod ontvangt de bovenste verdiepingskaart van de trekstapel bij de beurskaart en neemt deze in zijn hand. Dit bod wordt aan de bank betaald, de anderen behouden hun bod.



Dreighinghe Bieden

De speler met het laagste bod verliest twee aandelen naar keuze. Alle spelers betalen hun bod aan de bank.



Coopmanscappen Handelen

De actieve speler mag handelen met andere spelers. Je mag bijvoorbeeld bouwkaarten en aandelen ruilen met andere spelers, of kopen/verkopen van andere spelers. Er is geen limiet aan de prijs.



Veilinge Veiling

De actieve speler kiest een van de vier veilingopties:

- 1. Veil een aandeel van een bedrijf naar keuze (dat nog beschikbaar is in de bank). De winnaar krijgt dit aandeel van de bank en hun bod wordt aan de bank betaald.*
- 2. Veil een van je eigen aandelen; je ontvangt de betaling, maar kunt niet deelnemen aan de veiling.*
- 3. Veil de mogelijkheid om de bovenste tien bouwkaarten van de gedekte stapel te nemen en een ervan te kiezen om aan je hand toe te voegen. De andere negen kaarten worden terug op de stapel geplaatst en de hele stapel wordt geschud. De winnaar moet deze actie onmiddellijk uitvoeren en hun bod wordt aan de bank betaald.*
- 4. Veil de kans om een van de tien meest recente bouwplotkaarten (dus geen verdiepingskaarten) op de aflegstapel aan je hand toe te voegen. Het corresponderende gebouwde pakhuis wordt van het bord verwijderd en het bedrijf verliest daarom f10 in waarde. OPMERKING: De verwijdering is niet mogelijk als dit zou leiden tot het opsplitsen van het bedrijf in twee afzonderlijke delen en het is niet mogelijk om een pakhuis te verwijderen dat twee of meer niveaus heeft. Het winnende bod wordt aan de bank betaald.*

Actiekaarten

Aan het begin van het spel ontvangen spelers twee actiekaarten. Deze hebben geen krachten op zichzelf, ze zijn er alleen om bij te houden hoeveel acties je nog over hebt. Elk vertegenwoordigt een speciale actie die je kunt nemen, maar je moet betalen om deze actie te gebruiken. Specifiek, in plaats van aandelen te verhandelen na het bouwen van een pakhuis, mag je f100 betalen om een speciale actie te gebruiken. Je legt een van je actiekaarten in de doos en kiest één van de twee opties: 1) een kapot dak krijgen, of 2) een beursgebeurtenis activeren. Als je beide actiekaarten hebt gebruikt, kun je geen derde actie meer doen (en hier dus ook niet voor betalen).

1) Kapot dak

Een speler gebruikt een actiekaart om een kapot dak te nemen en plaatst het voor zich. Wanneer ze later in hun beurt een bouwkaart (plot of verdieping) spelen, kunnen ze dit negatieve dak nemen en op het pakhuis plaatsen dat ze bouwen. Echter, in plaats van dat de waarde van het bedrijf met f10 wordt verhoogd (of meer in het geval van een verdieping), neemt de waarde van het bedrijf af met f50. De speler ontvangt nog steeds de nieuwe waarde als een uitbetaling. Let op dat de waarde een bedrijf nooit minder dan f20 kan zijn.

2) Beursgebeurtenissen

Een speler die een actiekaart koopt, kan deze gebruiken om onmiddellijk (in die beurt) een beursgebeurtenis te activeren. De speler kan een van de open beursgebeurtenissen kiezen of de bovenste van de trekstapel trekken. De gebeurtenis wordt onmiddellijk afgehandeld zoals beschreven in het hoofdstuk beursgebeurtenissen.

Zodra je het spel onder de knie hebt, kan je borden verplaatsen. Voorbeelden van interessante opstellingen zijn hier te vinden:

Variant A: snelle strijd



Variant B: kruispunten



Variant C: buitenbeentjes

Spelersbeurt

Spelers moeten een van de drie opties kiezen in hun beurt:

1. Nieuwe bouwkaarten kopen voor f50 van de open markt of de gesloten stapel, en deze aan hun hand toevoegen. Of f100 betalen om de markt te verversen en dan twee kaarten te kiezen.
2. Een bouwkaart uit hun hand spelen.
3. Maximaal twee aandelen verkopen die ze bezitten.

Als je een bouwkaart speelt, volg je deze stappen:

- Leg de bouwkaart af
- Zet het pakhuis op zijn plek
- Als ze er zijn, handel het stichten of fuseren van bedrijven af
- Ontvang je uitbetaling
- Koop of verkoop maximaal twee aandelen

Nieuw bedrijf stichten

Volg deze stappen:

1. Speel de bouwkaart(en) en plaats het pakhuis (of twee als je de uitzondering gebruikt)
2. Plaats het HQ op het gespeelde pakhuis
3. Plaats de aandelentoken op de beurskaart
4. Ontvang de uitbetaling
5. Koop of verkoop aandelen

Let op dat als je een nieuw bedrijf sticht, je gedurende die beurt twee aandelen in het nieuwe bedrijf kan kopen voor de daadwerkelijke waarde in plaats van de minimumwaarde van f50.

Twee of meer bedrijven fuseren

Als het spelen van een bouwkaart twee of meer bedrijven met elkaar verbindt, fuseren zij. Volg deze stappen:

1. Leg de bouwkaart af
2. Zet het pakhuis op zijn plek
3. Voeg de waarde van het pakhuis toe aan een van de verbonden bedrijven, waardoor deze stijgt in waarde op de beurskaart.
4. Lees af welk bedrijf in waarde het hoogste is, dit neemt het kleinere bedrijf over. Bij gelijke waarde kiest de actieve speler welk bedrijf het hoogste is.
5. Aandelen in het kleinere bedrijf mogen voor de werkelijke waarde worden verkocht aan de bank.
6. De waarde van het kleinere bedrijf wordt bij het grotere bedrijf geteld op de beurskaart.
7. De aandelentoken en het HQ van het kleinere bedrijf worden verwijderd en op de aandelen van het bedrijf gelegd.
8. De actieve speler krijgt als uitbetaling de nieuwe waarde van het grotere bedrijf.
9. Koop of verkoop maximaal twee aandelen.

Actiekaarten

In plaats van aandelen te verhandelen na het bouwen van een pakhuis, mag je f100 betalen om een speciale actie te gebruiken. Je legt een van je actiekaarten in de doos en kiest een van de twee opties:

Een kapot dak krijgen

Neem een kapot dak om in een andere beurt te gebruiken. Je kan het op een pakhuis leggen wat je later bouwt. Een pakhuis spelen met een kapot dak verlaagt de waarde van het bedrijf waar je het aanbouwt met f50 in plaats van het toevoegen van waarde.

Een beursgebeurtenis activeren

Kies een beursgebeurtenis van de open markt of trek de bovenste kaart van de beursgebeurtenis-trekstapel om een gebeurteniskaart onmiddellijk te activeren en uit te voeren.

Credits

Auteurs: Alexander Kneepkens & Arnold van Binsbergen

Cover illustratie: Odysseas Stamoglou

Overige illustraties: Nicholas Westgård

Grafische vormgeving: Vicky Trouerbach

Uitgever: Jolly Dutch

Versie: 2024