

# AMSTERDAM

## KORT SPELOVERZICHT

**Amsterdam** wordt gespeeld over 12 rondes die elk uit 4 fases bestaan. In de eerste fase pak je een kaart uit het aanbod en leg je deze in je persoonlijke speelgebied. In de tweede fase worden alle dobbelstenen gegooid en kiezen spelers 2 dobbelstenen. Elke speler pakt het aantal grondstoffen van die dobbelsteen gelijk aan het resultaat. Het resultaat geeft aan hoeveel je er mag pakken, maar ook hoe lang het duurt voordat je de grondstoffen in een ronde kunt gebruiken (draaischijf). Daarna draai je de draaischijf, ontvang je alle grondstoffen van die ronde en mag je acties uitvoeren.

Er zijn 8 verschillende acties die in een volgorde en combinatie naar keuze uitgevoerd kunnen worden. Probeer huizenblokken in de stad in bezit te nemen en de gewonnen grondstoffen met je vrachtship naar de verschillende havens te brengen. Door goederen af te leveren ontvang je punten. De huizenblokken leveren aan het einde van het spel punten op. De vooruitgang op de Amstel levert punten op maar draagt ook bij aan de speelvolgorde in de rondes. Door kaarten te activeren ontvang je in je beurt voordelen maar voorkom je ook strafpunten op het moment dat je te veel kaarten onder je spelersbord hebt liggen. Het doel is om zoveel mogelijk munten en punten te verzamelen. Na het uitvoeren van alle acties wordt de ronde afgesloten en na 12 rondes eindigt het spel.

De speler met de meeste punten is de winnaar.

### Een ronde bestaat uit de volgende 4 fases:

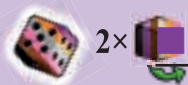


#### ■ Fase I: Kaarten omdraaien en kiezen

Kies in de speelvolgorde (amstelstenen op de Amstel) 1 kaart uit het aanbod en leg deze in 1 van de uitsparingen onder je spelersbord.

**Opmerking:** als alle 5 uitsparingen onder je spelersbord bezet zijn en je moet een nieuwe kaart leggen, krijg je 1 straffiche.

**Opmerking:** kaarten onder je spelersbord zijn nog niet actief en kunnen in fase 3 geactiveerd worden.



#### 2x ■ Fase II: Dobbelstenen gooien en grondstoffen nemen

De startspeler gooit alle 6 dobbelstenen tegelijk. In speelvolgorde kiezen alle spelers 2 **dobbelstenen** en neemt het **aantal grondstoffen gelijk aan het resultaat en de kleur van de dobbelsteen** uit de algemene voorraad. Plaats de grondstoffen op de draaischijf in het vak overeenkomend met het resultaat van de dobbelsteen. Daarna draaien alle speler de draaischijf 1 vak met de wijzers van de klok mee en nemen de grondstoffen die bij het vak met de pijl liggen.

**Opmerking:** als er geen grondstoffen in het vak met de pijl liggen, krijg je 1 straffiche.

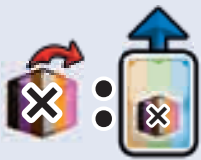


#### ■ Fase III: Acties uitvoeren

Maak gebruik van je persoonlijke voorraad grondstoffen. Elke speler voert in speelvolgorde (stenen op de Amstel) de volgende acties uit, in elke gewenste combinatie en volgorde. Zie de achterkant van deze pagina voor een overzicht van alle acties.

**Opmerking:** probeer alle grondstoffen te gebruiken. Aan het einde van een ronde mag je slecht 1 grondstof bewaren, de rest wordt in de algemene voorraad teruggelegd.

## Acties:



### Kaarten activeren

Betaal de activeringskosten en verplaats de kaart van onder je spelersbord naar boven je spelersbord.



### Geactiveerde kaarten gebruiken

Gebruik 1 of meer reeds geactiveerde kaarten in een volgorde naar keuze. Kaarten met 'III' mogen 1 keer per ronde gebruikt worden.



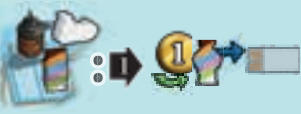
### Een huizenblok in bezit nemen

Betaal de kosten afgebeeld op bij het huizenblok op het speelbord. Neem het goederenfiche en leg deze in de tijdelijke opslag op je spelersbord. Leg op het huizenblok dat je in bezit hebt genomen een eigendomsfiche.

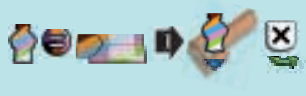


### Het vrachtship verplaatsen

Verplaats je vrachtship over de velden. Elke verplaatsing kost 1 grondstof naar keuze. Er mogen meerdere vrachtschepen op 1 veld staan.



Neem 1 dokwerker aan boord. Plaats de dokwerker op je vrachtship en ontvang 1 gulden. Je mag maximaal 2 dokwerkers op je vrachtship hebben.



Lever een dokwerker af bij zijn steiger. Plaats de dokwerker op het bovenste vrije veld van het depot en ontvang het afgebeelde aantal punten.



Lever goederen af bij hun pakhuizen. Ontvang het afgebeelde aantal punten.



### Goederen in het vrachtschip laden

Verplaats 1 of meer goederen van je tijdelijke opslag naar het vrachtschipveld. Je vrachtschip moet bij 1 van de 7 velden met een kraansymbool liggen om goederen te kunnen laden.



### Prestige kopen op de markt

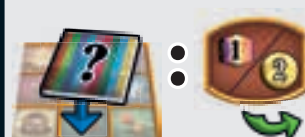
1 keer per ronde (door maximaal 1 speler) mag de huidige markttegels op het rondbord gebruikt worden. Betaal het bedrag en ontvang direct het aantal punten en de voordelen afgebeeld op de markttegels.



### Vooruitgaan op de Amstel

1 keer per beurt mag je jouw Amstelsteen vooruit verplaatsen op de Amstel. Betaal het aantal grondstoffen voor elke verplaatsing (zie tabel). Als je onder een brug over de Amstel vaart, ontvang je direct de afgebeelde punten.

	1	3	5	7	[+2]
	1	2	3	4	[+1]



### De zwarte markt

Een goederenfiche dat van een huizenblok genomen is kan in plaats van op de tijdelijke opslag op je spelersbord gelegd te worden op de zwarte markt verkocht worden. Direct na het ontvangen leg je het goederenfiche op het overeenkomende veld op de zwarte markt en ontvang je 1 grondstof naar keuze of 2 gulden uit de algemene voorraad.



## Fase IV: Einde van de ronde

- Als je nog ongebruikte grondstoffen in je persoonlijke voorraad hebt, leg je deze allemaal (op 1 na) terug in de algemene voorraad. De niet afgelegde grondstof mag in het kleine pakhuis op het spelersbord worden bewaard en wordt in de volgende ronde weer aan je persoonlijke voorraad toegevoegd.
- Leg de **actiefiches** van de gebruikte kaarten (I, II, III) terug op de windmolen op je spelersbord.
- Schuif de **rondeteller** op het rondbord naar **het volgende veld**.
- Draai een nieuwe **markttegels** om en leg deze open op de markttegels van de vorige ronde.

bekijk hier de  
uitlegvideo van  
Amsterdam

