

# Die Kaufleute von Amsterdam



## SPIELREGELN



03291

# DIE KAUFLEUTE VON AMSTERDAM

Ein Spiel von  Reiner Knizia

Versetzen Sie sich ins Amsterdam des 17. Jahrhunderts, als die Stadt wohlhabender und mächtiger war als je zuvor. Amsterdamer Schiffe fuhren über die Weltmeere und brachten Waren in den Heimathafen. Dort wurden sie mit hohen Gewinnen gehandelt. Die Einwohnerschaft vergrößerte sich innerhalb kürzester Zeit sprunghaft und die Stadt musste erheblich erweitert werden. Die Künste blühten und Maler wie Rembrandt brachten ein Meisterwerk nach dem anderen hervor. Auf diesem Hintergrund schlüpft jeder Spieler in die Rolle einer reichen und mächtigen Kaufmannsfamilie. Jeder versucht Gewinne an der Warenbörse zu erzielen und seine Macht in Amsterdam und in den Kolonien auszuweiten. Besondere Vorteile genießt dabei der Bürgermeister von Amsterdam. Dieses Amt wird im steten Wechsel vergeben. Wer es inne hat, sollte seine Chancen nutzen!

## INHALT DER SCHACHEL

- Spielplan
- Versteigerungsuhr
- 120 Spielplättchen (in 5 Farben, 24 je Spieler)
- 84 Karten
- 3 Scheiben (Bürgermeister, Versteigerungsuhr, Eimer mit Karten)
- Spielfigur zur Angabe des Zeitverlaufs
- Spielgeld (20 x 10.000, 20 x 20.000, 15 x 50.000, 30 x 100.000 und 12 x 500.000 Gulden)
- 5 Kreditmarken
- Diese Spielregeln

## KURZE ÜBERSICHT ÜBER DAS SPIEL

In der Spielplanmitte sind vier Stadtviertel von Alt-Amsterdam abgebildet: Grachten, Nieuwe Zijde, Oude Zijde und Lastage. Im Umkreis befindet sich eine Weltkarte mit den vier Erdteilen, die für das Spiel von Bedeutung sind: America's, Africa, East Indies und Far East. In jedem Erdteil gibt es Handelsniederlassungen. Am unteren Rand des Spielplans existiert die Warenbörse. Es gibt jeweils einen Markt für Zucker, für Edelsteine, für Gewürze und für Seide.



Zucker



Edelsteine



Gewürze



Seide

An den drei übrigen Seiten des Spielplans verläuft eine Zeitbahn. Das Spiel beginnt 1579 und endet 1666. Die in diesem Zeitraum für Amsterdam wichtigen Ereignisse sind hier symbolisch dargestellt. Die Spieler spielen mit Spielplättchen. Diese Plättchen werden während des Spiels an der Warenbörse, in Amsterdam und bei den Handelsniederlassungen eingesetzt. Die Karten sind der Motor des Spiels. Sie bestimmen den Ort, an dem Spielplättchen eingesetzt werden dürfen. Es gibt Karten für die Warenbörse, für Amsterdam und für die Handelsniederlassungen.

Wer an der Reihe ist, übt jeweils das Bürgermeisterramt von Amsterdam aus.

Er legt die drei großen Scheiben vor sich.

Die Scheiben bedeuten:

Die Bürgermeisterscheibe

Die Versteigerungsscheibe

Die Ablagescheibe



Karte selbst nutzen



Karte versteigern



Karte entfernen

Der Bürgermeister deckt eine Karte vom Stapel auf. Er muss entscheiden, was er damit tun will: selbst nutzen, versteigern oder aus dem Spiel entfernen. Er legt die Karte auf die entsprechende Scheibe seiner Wahl. Dann deckt er eine zweite Karte vom Stapel auf und legt sie auf eine der beiden verbliebenen Scheiben. Schließlich deckt er noch eine dritte Karte auf und legt sie auf die noch freie Scheibe. Wenn alle drei Scheiben mit einer Karte belegt sind, folgt die Ausführung. Zuerst wird die Karte auf der Ablagescheibe entfernt. Dann kommt die Karte auf der Bürgermeisterscheibe an die Reihe, die den Bürgermeister dazu berechtigt, eines oder mehrere seiner Plättchen irgendwo auf dem Spielplan einzusetzen. Zum Schluss wird die Karte auf der Versteigerungsscheibe mit Hilfe der Uhr versteigert. Der Käufer der Karte setzt dann seine Spielplättchen an der entsprechenden Stelle des Spielplans ein.

Wie kommt man zu Geld? Denn darum geht es schließlich: Im Kartenstapel befinden sich noch Karten mit einer Sanduhr. Wenn der Bürgermeister eine dieser Karten aufdeckt, rückt die Figur auf der Zeitbahn um ein Feld vor. Die Felder auf dieser Bahn können beispielsweise angeben, dass alle Mitspieler eine Handelsniederlassung gründen oder ein Haus in Amsterdam bauen dürfen. Aber es gibt auch Wertungsfelder für Amsterdam, die Warenbörse und die Handelsniederlassungen. Wenn die Figur auf ein solches Feld kommt, wird bestimmt, welche Spieler die besten Positionen innehaben. Diese Spieler erhalten dann Geldprämien aus der Bank. Wer am Spielende das meiste Geld besitzt, gewinnt.

### VORBEREITUNG

Der Spielplan gehört in die Tischmitte. Die Spielfigur kommt auf das erste Feld (1579) der Zeitbahn. Jeder Spieler erhält von der Bank 400.000 Gulden. Einer der Spieler verwaltet die Bank. Er erhält das Spielgeld und die Kreditmarken. Alle Karten werden gemischt und als Stapel mit der Bildseite nach unten neben den Spielplan gelegt. Wer am häufigsten Amsterdam besucht hat, darf anfangen. (Können die Spieler sich nicht einigen, wird gelost.) Der Start-



Spieler 2 legt seine drei Plättchen

spieler erhält die drei Scheiben und die Versteigerungsuhr. Alles legt er vor sich ab, die Uhr zunächst noch etwas beiseite. Zusätzlich wird dem Startspieler die Position 1 zugeteilt, sein linker Nachbar bekommt Position 2 usw. Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält die 24 Spielplättchen in dieser Farbe. Bei weniger als fünf Spielern verbleiben die restlichen Farbplättchen in der Schachtel. Danach legt jeder Spieler drei seiner Plättchen auf die Felder des Spielplans, die die Nummer seiner Ausgangsposition tragen.

## DAS SPIEL

Der Startspieler beginnt. Danach verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, ist vorübergehend der Bürgermeister. Er erhält die drei Scheiben und legt sie vor sich ab.

Dann zieht er eine Karte vom Stapel und legt sie auf eine der drei Scheiben.

Danach zieht er weitere Karten, bis auf jeder Scheibe eine Karte liegt. Um dabei die richtigen Entscheidungen zu treffen ist die Kenntnis der einzelnen Karten wichtig:



Warenkarten



Warenkarten  
nicht für  
3 Spieler

Eine Warenkarte bedeutet, dass der Spieler drei neue Waren seiner Wahl erhält. Allerdings dürfen das nicht drei Waren der gleichen Sorte sein; alle anderen Kombinationen sind erlaubt. Beim Erhalt der jeweils ersten Ware legt der Spieler eines seiner Plättchen auf das erste Feld des jeweiligen Warenmarkts, für weitere Waren wird das Plättchen entsprechend vorgerückt. Wenn das Plättchen eines Spielers bereits das letzte Feld auf einem Warenmarkt erreicht hat, kann er sein Plättchen nicht mehr weiter vorsetzen.

*Ein Beispiel: Sie haben schon je eine Ware auf dem Zucker- und auf dem Gewürzmarkt und bekommen eine Warenkarte. Nun rücken Sie mit ihrem Plättchen zwei Felder auf dem Gewürzmarkt vor und legen ein neues eigenes Plättchen auf das erste Feld des Seidenmarkts.*

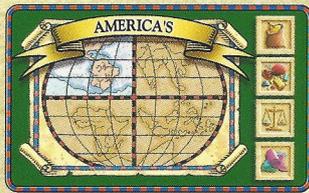
**Sonderregel bei drei Spielern:** Es gibt 6 Warenkarten, die besonders gekennzeichnet sind. Wenn nur drei Spieler beteiligt sind, werden diese Karten auf einen offenen Ablagestapel (neben dem Zugstapel) gelegt. Sofort wird dafür eine neue Karte gezogen. Wird zu viert oder fünft gespielt, haben diese Karten dieselbe Bedeutung wie jede andere Warenkarte.

### Handelsniederlassungskarten



Mit einer Handelsniederlassungskarte darf man eine solche Niederlassung gründen, indem man eines seiner Plättchen entsprechend ablegt. Hierbei ist die Wahl nicht frei. Die Karte zeigt, wo das Plättchen eingesetzt werden darf. Es gibt Karten, auf denen ein einziger Erdteil markiert ist. Dann muss in diesem Erdteil eine Handelsniederlassung gewählt werden. Der Spieler sucht sich ein noch freies Feld aus und besetzt es mit seinem Plättchen. Es gibt auch Karten, auf denen alle vier Erdteile markiert sind und die seitlich eine bestimmte Handelsware anzeigen. Dann darf man sich eine noch freie Niederlassung in einem der vier Erdteile aussuchen, auf der diese Ware abgebildet ist. Wenn alle möglichen Niederlassungen bereits besetzt sind, hat man Pech, man darf keine neue Niederlassung gründen.

Jede eingesetzte Handelsniederlassungskarte erlaubt noch einen Vorteil an der Warenbörse. An der Börse darf das eigene Plättchen auf dem Markt der Ware, die auf der Niederlassung abgebildet ist, um ein Feld vorrücken bzw. neu eingesetzt werden.



Eine Handelsniederlassung in ‚America’s‘ wird gewählt. Die Wahl der abgebildeten Ware ist frei. Das eigene Plättchen auf dem Markt der betreffenden Ware darf um ein Feld vorrücken bzw. neu eingesetzt werden.



Die auszuwählende Handelsniederlassung darf überall liegen. Aber es muss dort mit Seide gehandelt werden. Das eigene Plättchen auf dem Seidemarkt darf ein Feld vorrücken bzw. neu eingesetzt werden.

### Amsterdamskarten

Mit einer Amsterdamskarte darf ein Haus in Form eines Spielplättchens auf einen noch freien Platz in Amsterdam gebaut werden. Auf manchen Karten ist ein Stadtviertel markiert, dann steht nur dieses Viertel zur Wahl; manchmal sind zwei Viertel markiert, dann darf gewählt werden, in welchem Stadtteil ein Plättchen gesetzt wird.

Sind alle zulässigen Plätze bereits besetzt, hat man Pech. Es darf dann kein neues Haus gebaut werden. Zusätzlich darf immer noch ein eigenes Plättchen auf dem Warenmarkt ein Feld vorgerückt bzw. eingesetzt werden. Auch hier gilt, dass manchmal aus allen vier Marktbereichen gewählt werden darf und manchmal genau angegeben ist, welcher Markt gewählt werden muss.



Ein Plättchen darf auf Grachten oder Oude Zijde gelegt werden. Das eigene Plättchen auf dem Edelsteinmarkt darf um ein Feld vorrücken bzw. wird neu eingesetzt.



Es darf ein Plättchen auf Lastage gelegt werden. Freie Wahl, auf welchem Warenmarkt das eigene Plättchen um ein Feld vorgerückt bzw. eingesetzt wird.



### Sanduhrkarten

Wenn der Bürgermeister eine Sanduhrkarte aufgedeckt hat, rückt er die Spielfigur auf der Zeitbahn um ein Feld vor. Wenn das Feld Anweisungen enthält, werden diese sofort ausgeführt (siehe weiter unter ‚Die Zeitbahn‘). Sanduhrkarten sind zusätzliche Karten, die nach dem Weiterücken der Figur und nach dem Ausführen der Anweisung auf den Ablagestapel gelegt werden. Der Bürgermeister zieht also weitere Karten um sie auf die Scheiben zu legen!

Alle Karten werden nach ihrer Ausführung auf den Ablagestapel gelegt.

### **Karte entfernen**

Zuerst wird die Karte auf der Scheibe ‚Karte entfernen‘ ausgewertet. Sie wird einfach auf den Ablagestapel gelegt.

### **Karte selbst nutzen**

Danach wird die Karte auf der Scheibe ‚Bürgermeister‘ ausgeführt. Der Spieler im Amt des Bürgermeisters darf diese Karte kostenfrei für sich nutzen. Er legt entsprechend der Kartenvorgabe neue Plättchen auf den Plan und bzw. oder verschiebt seine Plättchen auf der Warenbörse. Anschließend wird auch diese Karte auf den Ablagestapel gelegt.

### **Karte versteigern**

Der Bürgermeister bereitet die Versteigerung vor. Der Spieler, der den Zuschlag erhält, zahlt zunächst die gebotene Summe (z.B. steht 90 für 90.000 Gulden) an die Bank. Dann darf dieser Spieler die Karte ausführen. Er setzt also seine Plättchen auf den Spielplan und bzw. oder versetzt seine Plättchen auf der Warenbörse. Anschließend wird die Karte auf den Ablagestapel gelegt.

### **Versteigerung**

Zunächst bereitet der Bürgermeister die Versteigerungsuhr vor. Er dreht den Zeiger in Pfeilrichtung auf ‚Start‘. Dann stellt er die Uhr so vor sich ab, dass alle Spieler sie gut erreichen können.

Der Bürgermeister darf selbst an der Auktion teilnehmen. Er bestimmt, wie viel Zeit er den Spielern gibt, bevor die Auktion beginnt, dann drückt er den Knopf mitten auf der Uhr. Der Zeiger läuft langsam zurück, das heißt, der Preis der zu zahlen ist, wird immer niedriger. Wer zuerst auf den Knopf drückt, erwirbt die Karte. Aber, je länger man wartet, umso billiger wird es. Bei Zweifel über die Höhe des Preises zahlt der Käufer den höheren Preis. (Diese Versteigerungsmethode entspricht dem traditionellen holländischen Auktionssystem)

Sobald der Zeiger auf die 50 kommt, springt er weiter auf ‚Start‘. Die Auktion ist beendet, die Karte kann nicht mehr erworben werden und wird auf den Ablagestapel gelegt.

Drückt ein Spieler schon auf den Knopf, bevor der Zeiger an der 200 vorbei ist, wird die Uhr erneut gestartet. Alle Spieler dürfen mitbieten. Der Spieler, der jetzt drückt, bezahlt das Doppelte der angegebenen Zahl. Wenn der Zeiger allerdings 100 erreicht, bevor jemand gedrückt hat, geht die Karte an den Spieler, der bei 200 gedrückt hatte. Er zahlt für die Karte der Bank 200.000 Gulden.

Wenn ein Spieler die Uhr anhält, den Preis aber nicht bezahlen kann, wird die Versteigerung erneut abgehalten, der betreffende Spieler darf jetzt nicht mehr mitbieten.

Vor jeder neuen Versteigerungsrunde muss die Uhr wieder aufgezogen und der Zeiger in Pfeilrichtung auf ‚Start‘ gedreht werden.

### **Ende einer Spielerrunde**

Sobald der Bürgermeister die Versteigerung abgeschlossen hat und die entsprechende Karte ausgewertet wurde, endet sein Amt als Bürgermeister. Er übergibt die drei Scheiben seinem linken Nachbarn. Er ist nun neuer Bürgermeister. Er zieht einzeln Karten vom verdeckten Stapel und legt sie auf die Scheiben, etc.

## DIE ZEITBAHN

Wenn der Bürgermeister eine Karte mit der Sanduhr zieht, setzt er die Spielfigur auf der Zeitbahn ein Feld weiter. Auf manchen Feldern der Zeitbahn geschieht nichts, meistens jedoch ist eine Anweisung auszuführen. Wenn unter der Jahreszahl ein Symbol steht, gibt die folgende Liste an, was dann zu tun ist. Die Anweisung wird sofort ausgeführt. Wenn die Anweisung alle Spieler betrifft, ist der Spieler links vom Bürgermeister zuerst an der Reihe, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter, sodass der Bürgermeister als Letzter zum Zuge kommt.

**f400**

**400:** Dies ist das Startfeld. Jeder Spieler erhält 400.000 Gulden Startkapital von der Bank.



**Schiff:** Schiffe bringen Handelswaren. Jeder Spieler darf an der Börse eines seiner Plättchen um ein Feld vorrücken bzw. ein neues Plättchen einsetzen.



**Globus:** Jeder Spieler darf eine neue Handelsniederlassung gründen. Er hat dabei die Wahl, auf welches noch freie Feld er sein Plättchen setzt. Auf dieser Niederlassung ist eine der Waren abgebildet; sein Plättchen auf dem entsprechenden Warenmarkt rückt um ein Feld vor bzw. wird dort neu eingesetzt.



**Wappen von Amsterdam:** Jeder Spieler legt ein neues Plättchen auf einen noch freien Platz in Amsterdam.

**f120 → f200**

**Kredit:** Jeder Spieler darf 120.000 Gulden von der Bank leihen. Er muss aber am Spielende 200.000 Gulden zurückzahlen. Die Spieler, die sich Geld leihen, bekommen 120.000 Gulden von der Bank und erhalten eine rote Kreditmarke.



**Jeder Spieler verliert ein Haus:** Jeder Spieler muss eines seiner Plättchen aus Amsterdam entfernen.



**Jeder Spieler verliert eine Handelsniederlassung:** Jeder Spieler muss eines seiner Plättchen von den Handelsniederlassungen entfernen.



**Schiffbruch:** Jeder Spieler muss eines seiner Plättchen auf der Warenbörse um ein Feld zurückbewegen.



**Auf den vier Warenmärkten müssen die Plättchen, die am weitesten vorn liegen, um ein Feld zurück:** Auf jedem Warenmarkt muss das Plättchen, das am weitesten vorn liegt, um ein Feld zurück. Wenn mehrere Plättchen gemeinsam an der Spitze liegen, müssen diese alle zurück.

1609			
100	80	60	40
60	40	40	20

**Wertung der Warenbörse:** Es gibt auf der Zeitbahn drei Wertungsfelder für die Warenbörse. Hier findet eine Zwischenwertung für diesen Bereich statt (siehe nächster Abschnitt).

**Wertung der Häuser in Amsterdam:** Es gibt auf der Zeitbahn zwei Wertungsfelder für die Häuser in Amsterdam. Hier findet eine Zwischenwertung für diesen Bereich statt (siehe nächster Abschnitt).

1611

100	80	60	40
60	40	40	20

**Wertung der Handelsniederlassungen:** Es gibt auf der Zeitbahn zwei Wertungsfelder für die Handelsniederlassungen. Hier findet eine Zwischenwertung für diesen Bereich statt (siehe nächster Abschnitt).

1619

100	80	60	40
60	40	40	20

**Wertung der Warenbörse, der Handelsniederlassungen oder der Häuser in Amsterdam:** Das letzte Feld auf der Zeitbahn bedingt noch einmal eine Schlusswertung in allen drei Bereichen. Dieses letzte Feld entscheidet oftmals, wer das Spiel gewinnt.

Auf den vier Feldern 1585, 1596-1597, 1600 und 1665 findet keine Aktion statt.

### GELD VERDIENEN

Immer wieder kommt die Spielfigur auf der Zeitbahn auf ein Feld, auf dem eine Wertung stattfindet. Hier werden Geldprämien ausgeschüttet!

Das geht so:

Es gibt immer vier Teilbereiche, um die gerungen wird: vier Märkte an der Warenbörse, vier Amsterdamer Stadtviertel oder vier Erdteile. An der Warenbörse bringt der Markt am meisten ein, auf dem das erste Spielplättchen im Vergleich zu den ersten Plättchen auf den anderen Märkten am weitesten vorn liegt. Bei den Häusern in Amsterdam oder bei den Handelsniederlassungen in den Erdteilen bringt jeweils der Bereich mit den meisten Spielplättchen den höchsten Gewinn. Nachdem die Rangfolge der vier Teilbereiche entsprechend festgelegt worden ist, wird ermittelt, welche beiden Spieler hier die meisten Plättchen bzw. Waren haben. Nur diese beiden Spieler kassieren. Dabei ist der erste Betrag auf der Wertungstabelle für den Spieler mit den meisten Plättchen, der zweite für den zweiten Spieler.

1611

100	80	60	40
60	40	40	20

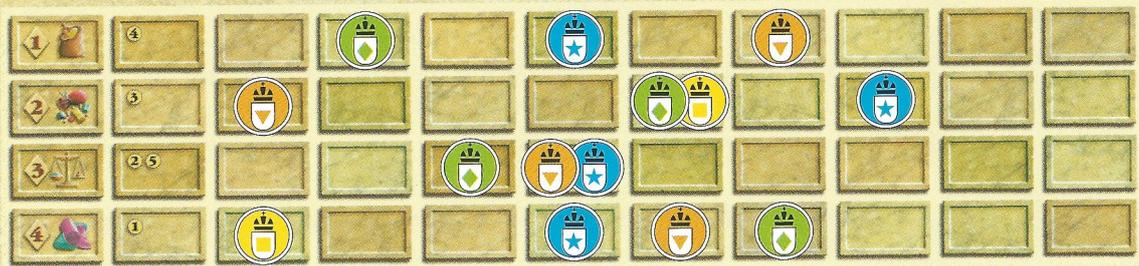
Ein Beispiel:

Amsterdam 100/60, 80/40, 60/40, 40/20 bedeutet: Man zählt, in welchem Stadtviertel die meisten Spielplättchen liegen. Der Spieler mit den meisten Plättchen in dem entsprechenden Viertel kassiert 100.000 Gulden, der zweite Spieler bekommt 60.000 Gulden. In dem Stadtviertel, in dem die zweithöchste Anzahl an Spielplättchen liegt, kassiert

der Spieler mit den dort meisten Plättchen 80.000, der zweite erhält 40.000 Gulden. Im dritten Stadtviertel kassiert der Spieler mit den meisten dort liegenden Plättchen 60.000 und der zweite Spieler 40.000 Gulden, und im Viertel mit den wenigsten Spielplättchen erhält der erste Spieler 40.000, der zweite 20.000 Gulden.

Es gibt einige Sonderbedingungen:

Sollte nur ein einziger Spieler Plättchen in einem Bereich haben, wird das Geld für die zweite Position nicht ausgezahlt. Es kommt vor, dass mehrere Spieler in einem Bereich gemeinsam vorn liegen. In dem Fall teilen sie sich das Geld für den ersten und zweiten Platz. Gibt es mehrere Spieler auf Platz zwei, teilen sie sich den Betrag für den zweiten Platz. Der Spieler auf Platz eins erhält seinen vollen Betrag. Gegebenenfalls werden geteilte Beträge immer auf ganze 10.000 Gulden nach unten abgerundet. Es kann auch vorkommen, dass mehrere Teilbereiche gleich stark sind. In dem Fall gewinnt der Bereich mit der niedrigsten Wertungsnummer (Zahl in Raute). Wie auf dem Spielplan zu sehen ist, haben alle Teilbereiche eine Wertungsnummer von 1 bis 4. (Zum Beispiel: America's = 1, Africa = 2, oder Zucker = 1, Seide = 4.)



Beispiel zur Verdeutlichung

Auf dem Edelsteinmarkt liegt das vorderste Plättchen am weitesten vorn. Dieses Plättchen wird mit 100.000 Gulden gewertet. Auf diesem Markt sind Grün und Gelb gemeinsam zweite: Sie teilen sich den Betrag des zweiten Platzes, d.h. pro Spieler  $60.000 : 2 = 30.000$  Gulden.

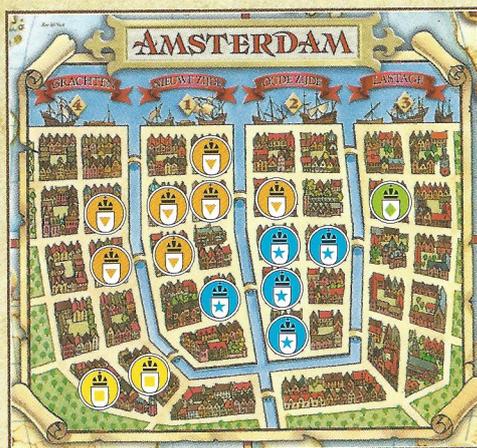
Zucker und Seide stehen mit ihren vordersten Plättchen an zweiter Stelle. Zucker hat die niedrigere Wertungsnummer: Orange kassiert 80.000 und Blau 40.000. Für Seide bekommt Grün 60.000 und Orange 40.000.

Das erste Plättchen von Gewürze liegt an letzter Stelle im Vergleich zu den vordersten Plättchen der anderen Märkte. Orange und Blau sind hier beide in erster Position.

Sie teilen sich das Geld für den ersten und zweiten Platz, d.h. pro Spieler  $(40.000 + 20.000) : 2 = 30.000$  Gulden.

### Amsterdam

Für Amsterdam gilt eine Sonderregel: Der Spieler mit der größten Häusergruppe in einem Stadtviertel kassiert das meiste Geld. Die Häuser müssen allerdings an einer Seite aneinander grenzen um als eine Gruppe zu gelten. Häuser, die nicht in einer Gruppe liegen, werden einzeln gezählt und nur die größte Gruppe eines Spielers wird gewertet.



#### Ein Beispiel in Amsterdam

Nieuwe Zijde und Oude Zijde haben jeweils 5 Häuser. Nieuwe Zijde hat die niedrigere Wertungsnummer (1), wird also in solch einem Fall zuerst gewertet. Orange hat hier die größte Häusergruppe und kassiert 100.000, Blau erhält 60.000 Gulden. Für Oude Zijde bekommt Blau 80.000 und Orange 40.000 Gulden. Grachten hat hiernach die meisten Häuser. Orange und Gelb besitzen gleich große Häusergruppen und teilen sich die Beträge für den

ersten und zweiten Platz, d.h. pro Spieler  $(60.000 + 40.000) : 2 = 50.000$  Gulden. Lastage liegt an vierter Stelle, Grün kassiert 40.000 Gulden, und das Geld für den Zweiten wird hier nicht ausgezahlt.

## PRÄMIEN

Es sind noch Extragewinne zu erzielen:

- Sobald ein Spieler an der Warenbörse in allen vier Märkten sein Plättchen mindestens auf Feld 2 vorgerückt hat, darf er sofort gratis in Amsterdam ein Haus bauen.
- Ein Spieler, der in jedem der vier Erdteile eine Handelsniederlassung gegründet hat, erhält sofort 100.000 Gulden von der Bank.
- Ein Spieler, der in jedem der vier Amsterdamer Stadtviertel ein Haus gebaut hat, bekommt sofort 100.000 Gulden ausbezahlt.
- Die Amsterdamer Stadtviertel sind durch Brücken miteinander verbunden. Wenn ein Spieler an beiden Seiten einer Brücke ein Haus gebaut hat, erhält er sofort 40.000 Gulden von der Bank.

Wenn durch die Ausführung einer Aktion ein Spieler nicht mehr die Bedingungen einer Prämie erfüllt, muss er die Prämie zurückgeben, d.h. er muss das Geld zurückzahlen oder ein Haus entfernen. Dabei muss es sich nicht um das ursprüngliche Haus handeln. Sollte der Spieler das benötigte Geld für die Rückzahlung nicht haben, muss er einen neuen Kredit von 120.000 Gulden zusammen mit einer Kreditmarke aufnehmen und am Spielende dafür 200.000 Gulden zurückzahlen.

## SPIELEND

Die Anzahl Karten sorgt dafür, dass jeder Spieler gleich oft an die Reihe kommt. Wenn am Ende noch einige Sanduhrkarten übrig geblieben sind, deckt der letzte Bürgermeister sie der Reihe nach auf. Alle damit verbundenen Anweisungen werden ausgeführt. Am Ende wird die Spielfigur auf das letzte Feld der Zeitbahn vorgerückt. Dort gibt es noch eine letzte Wertung für die Warenbörse, die Handelsniederlassungen und Amsterdam. Danach zählen die Spieler ihr Geld und tilgen ihre eventuellen Kreditschulden. Der Spieler, der das meiste Geld besitzt, gewinnt!

## DAS SPIEL IM ÜBERBLICK

- Reihum sind die Spieler Bürgermeister von Amsterdam.
- Der Bürgermeister verteilt drei Karten auf die drei Scheiben. Nach einer eventuell gezogenen Sanduhrkarte versetzt er die Spielfigur auf der Zeitbahn. Die Anweisungen des Feldes werden sofort ausgeführt.
- Entsprechend den drei Scheiben wird eine Karte aus dem Spiel entfernt, eine vom Bürgermeister ausgeführt und eine zur Versteigerung gebracht.
- Auf der Zeitbahn gibt es Wertungsfelder, auf denen die Warenbörse, Amsterdam oder die Handelsniederlassungen Geld einbringen. Dabei ist zunächst festzustellen, welcher der vier Teilbereiche an erster Stelle steht. Die beiden Spieler, die in diesem Bereich die meisten Plättchen haben, erhalten die höchsten Geldsummen. Danach wird der an zweiter Stelle liegende Bereich ermittelt und gewertet, und so weiter.
- Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Karten ausgespielt sind und die Spielwertung im Jahr 1666 ausgeführt ist.
- Wer dann das meiste Geld besitzt, gewinnt.

## INFORMATIONEN ZUM HISTORISCHEN HINTERGRUND

*Soweit die Spielregeln. Was nun folgt, muss nicht gelesen werden, um das Spiel zu spielen. Es sind zusätzliche Informationen für die Spieler, die sich für die historischen Hintergründe des Spiels interessieren. Denn die Spielfigur auf der Zeitbahn läuft von Jahreszahl zu Jahreszahl, und diese Jahreszahlen beschreiben Ereignisse, die auf die Entwicklung von Amsterdam einen großen Einfluss ausgeübt haben. Es soll nur ein kurzer Eindruck vermittelt werden. Wer sich eingehender in die Geschichte vertiefen will, findet reichlich Literatur über dieses Thema.*

**1579**

Errichtung der Union von Utrecht, eines Militärbündnisses gegen Spanien, dem sich sieben nördliche Provinzen anschließen werden. In Ermangelung eines Besseren wird dieser Vertrag über 200 Jahre als Grundgesetz der Republik der Vereinten Niederlande dienen. Die Errichtung der Union kann als der Beginn des niederländischen Staates betrachtet werden.

**1585**

Nach einer spektakulären achtmonatigen Belagerung erobert der spanische Befehlshaber Parma die Stadt Antwerpen, die wichtigste Handelsstadt der Niederlande. Schiffe weichen daraufhin in andere Häfen aus, und zahlreiche Kaufleute verlassen die Stadt. Viele lassen sich nach einiger Zeit in Amsterdam nieder, und gemeinsam mit aus Spanien und Portugal geflohenen Juden sorgen sie mit ihrem Kapital und ihrem Handelswissen dafür, dass Amsterdam eine führende Position in der internationalen Wirtschaft erwirbt.

**1588**

England besiegt die spanische ‚unbesiegbare‘ Flotte, die Armada, auch dank der Hilfe der niederländischen Flotte, die verhindert, dass das Invasionsheer von Parma sich mit den Schiffsbesatzungen vereint und die besiegten Schiffe durch den Ärmelkanal zurückkehren können. Die Armada, die bis dahin größte Flotte, hätte in einer einzigen gewaltigen Operation England erobern sollen.

**1596/97**

Vergeblicher Versuch von Jacob van Heemskerck und Willem Barents, den nördlichen Seeweg nach Indien zu finden. Sie bleiben im Packeis stecken und überwintern auf der Insel Nova-Sembla nördlich von Russland in einer aus Schiffs- und Wrackholz gebauten Hütte. Im Juni 1597 erreichen die Überlebenden der Besatzung mit Schaluppen das Festland und im Oktober schließlich ihr Vaterland, wo sie in Amsterdam vom Bürgermeister mit höchster Ehre empfangen werden.

**1597**

Rückkehr von drei der vier holländischen Schiffe, die die erste Fahrt nach Niederländisch-Ostindien vollbracht haben. Diese steht unter der Leitung von Cornelis de Houtman, der eher in portugiesischen Diensten Erfahrungen in dieser Gegend gesammelt hatte. Kaufmännisch gesehen ist diese erste Schiffsreise nach Niederländisch-Ostindien kein Erfolg, unter anderem wegen des taktlosen Verhaltens von de Houtman, aber als Wegbereiter für den Handel mit Asien ist sie von unschätzbarem Wert.

**1600**

Amsterdam zählt 50.000 Einwohner. In den vorhergehenden Jahrzehnten sind hauptsächlich viel Flüchtlinge aus den südlichen Niederlanden in die Stadt gezogen, manche wegen ihres protestantischen Glaubensbekenntnisses, andere fliehen vor Kriegsgewalt oder haben aus wirtschaftlichen Gründen ihre Heimat verlassen. Der Zustrom von Einwanderern verursacht in der Stadt einen großen Platzmangel.

**1602**

Gründung der Vereinten Ost-Indischen Compagnie, die von den Generalstaaten das Monopol für den gesamten Handel östlich des Kaps der Guten Hoffnung erhält. Die Compagnie hat eine ‚moderne‘ Unternehmensform, bei der an die Kapitalgeber Anteile ausgegeben werden, und ist daher der erste ‚Multinational‘ der Welt. Durch das Monopol können die Preise künstlich hoch gehalten werden.

1609

Gründung der Amsterdamer Wechselbank. Da sich nunmehr der internationale Handel zunehmend auf Amsterdam ausrichtet und mehr Fremdwährungen in Umlauf kommen, ist eine vertrauenswürdige Einrichtung zum Geldwechseln unentbehrlich. Die Bank eröffnet auch eine Art Girodienst für den internationalen Zahlungsverkehr, so dass für Handelsgeschäfte kein Bargeld mehr gebraucht wird. Dadurch kann das Handelsvolumen unerhörte Höhen erreichen.

1609/21

Zwölfjähriger Waffenstillstand. Als sich bei Verhandlungen mit Spanien ein Friedensschluss als unerreichbar herausstellt, kommt es zu einem Waffenstillstand. Hierdurch wird die Seefahrt ins Mittelmeer sicherer, wodurch sich – anfänglich über die reiche Handelsstadt Venedig – der Handel mit der Levante entwickeln kann. Dort enden die Anfuhrkanäle aus China, Indien und Ägypten und können teure Luxusgüter wie Seide, Parfüms, Farbstoffe und Produkte der arabischen Hochkultur eingekauft werden.

1611

Eröffnung einer über dem Wasser der Amstel nach italienischem und Antwerpener Vorbild entworfenen Börse. Hier treffen sich Kaufleute aus aller Herren Länder und werden die unterschiedlichsten Waren gehandelt und die vielversprechendsten Geschäfte abgeschlossen. Dieser zentrale Treffpunkt für alle, die sich mit Handel und Schifffahrt befassen, wirkt sich als sehr förderlich für die Amsterdamer Wirtschaft aus.

1613

An der Westseite verleiht sich die Stadt, deren Fläche um 1600 kaum größer als um das Jahr 1500 ist, innerhalb eines Ringes von neuen modernen Festungsanlagen ein großes Gebiet ein. Hier werden für die Patrizier die Heren-, Keizers- und Prinsengracht und für das Volk das Jordaan-Viertel angelegt. Am neuen Grachtenring entstehen Luxusresidenzen mit schönen Gärten und Kutschenhäusern und Ställen an der Rückseite, was sonst in Europa innerhalb von Stadtmauern nirgends verwirklicht werden kann.

1619

Jan Pietersz. Coen gründet im heutigen Indonesien (Indië) auf Java auf den Ruinen des von ihm verwüsteten Jacatra (oder Jakarta) die Stadt Batavia und verlegt die niederländische Niederlassung der Vereinten Ostindischen Compagnie von Bantam hierher. Hiermit verlegt sich der Schwerpunkt des Handels von den Molukken an die strategische Meeresstraße von Sunda. Die von Coen gegründete Stadt wird bis zum heutigen Tage das Regierungszentrum dieses Gebietes bleiben.

1621

Nach dem Vorbild der Vereinten Ostindischen Compagnie wird die Patentierte Westindische Compagnie zu Handelszwecken mit Afrika und Amerika (Zucker) gegründet, um Spanien auch in seinen Kolonien zu bedrängen. Das anfängliche Monopol wird jedoch später aufgehoben, wodurch nicht die Compagnie, sondern individuelle Kaufleute hier große Gewinne erzielen können.

1624

Nachdem die Holländer vergeblich versucht haben, für den Seiden- und Porzellanhandel in China Fuß zu fassen, lassen sie sich auf einer Inselgruppe vor der Küste von Fukien nieder. Als die Verhandlungen über den freien Handel endgültig misslingen, muss die dortige Festung unter dem Druck der chinesischen Heere aufgegeben werden und die Holländer verlagern ihre Niederlassung auf die in der Nähe liegende Insel Formosa.

1625

Kolonisten in Nordamerika kaufen der einheimischen Bevölkerung die Insel Manhattan für Waren im Werte von 60 Gulden ab und gründen auf dem südlichen Zipfel die Stadt Neu-Amsterdam, die später unter englischer Verwaltung New York heißen wird. Der Pelz- und Häutehandel, vor allem von Bibern, ist sehr einträglich. Die Biberpelze werden in Amsterdam unter anderem zu den beliebten schwarzen Herrenhüten verarbeitet. (Siehe Vorderseite der Verpackung)

1628

Admiral Piet Heyn gelingt es, die spanische Silberflotte zu erobern. Jedes Jahr fährt dieser schwer bewaffnete Konvoi mit einer reichen Ladung an Gold und Silber aus den Bergwerken der spanischen Kolonien in Amerika nach Spanien, und jedes Jahr versuchen niederländische und englische Piraten, diese zu berauben, aber nur Piet Heyn ist erfolgreich (mit 31 Schiffen, 689 Kanonen und 4000 Soldaten). Die Beute besteht aus 177.000 Pfund Silber, 66 Pfund Gold, 37.000 Häuten, 1000 Perlen und vielen kostbaren Gegenständen.

**1632**

Der Leidener Maler Rembrandt van Rijn, der schon ziemlich erfolgreich ist, arbeitet jetzt in Amsterdam im Atelier des Kunsthändlers Hendrick Uylenburg. Als er sich nach fast vier Jahren selbstständig macht, hat er wegen seines remonstrantischen (nicht calvinistischen) Glaubensbekenntnisses – und wahrscheinlich auch wegen seines wenig taktvollen Auftretens – Schwierigkeiten, Aufträge zu erhalten.

**1636/37**

Unvernünftiger spekulativer Optionshandel mit Tulpenzwiebeln. Zwiebeln, die nicht existieren, werden ge- und verkauft, zu immer höheren Beträgen, über die man nicht verfügt. Eine einzige Tulpenzwiebel kann bis zu 3000 Gulden einbringen, den Preis eines ansehnlichen Landsitzes. Als der Windhandel mit fiktiven Gütern ohne jeglichen Gegenwert zusammenbricht, sind viele ruiniert.

**Um 1640**

Trotz des mit den Portugiesen geschlossenen Waffenstillstands schicken die Holländer Jahr für Jahr Schiffe in die Bucht von Manila, um den Feind daran zu hindern auszufahren und so Handel zu treiben. Den Kapitänen gelingt es jedoch nicht, auf den Philippinen Fuß zu fassen und einen permanenten Stützpunkt zu errichten.

**1641**

Der japanische Kaiser verweist alle Fremden des Landes und gestattet es nur den Holländern, ihre Niederlassung auf die künstliche Insel Deschima in der Bucht von Nagasaki zu verlegen, von wo kurze Zeit vorher die Portugiesen verbannt wurden. Seit 1609 hat die Vereinte Ostindische Compagnie die Erlaubnis, in Japan Handel zu treiben. Die holländische Niederlassung wird bis ins 19. Jahrhundert der einzige Kontakt Japans mit der Außenwelt sein.

**1652/54**

Erster Englischer Krieg (von den Engländern Dutch War genannt), verursacht durch die zunehmende englische Konkurrenz auf dem Gebiet von Handel und Schifffahrt. Anlass ist das von den Engländern erlassene Navigationsgesetz, das die Niederländer außer für Produkte aus dem eigenen Land, von der Beförderung von Waren nach England und in seine amerikanischen Kolonien ausschließt.

**1656**

Rembrandt van Rijn geht in Konkurs. Der Maler kann das 1639 zu teuer gekaufte ‚Rembrandthaus‘ in der St. Antoniebreestraat nicht abbezahlen, da er sein Geld in Gemälden, teuren Raritäten usw. angelegt hat. Durch die Wirtschaftskrise nach dem Ausbruch des Ersten Englischen Krieges, wodurch der Handel völlig zusammenbricht, kann er nicht das benötigte Geld aufreiben.

**1662**

Ein von der Küste von Fukien verjagter chinesischer Seeräuber erobert Formosa und vertreibt die Holländer aus dem Fort Seelandia. Hierdurch geraten die Handelskanäle mit China ernsthaft in Gefahr. Versuche, gemeinsam mit den Chinesen die Insel zurückzuerobern, misslingen.

**1664**

Kurz vor Ausbruch des Zweiten Englischen Krieges (1665 – 1667) nimmt eine englische Flotte Kurs auf Neu-Amsterdam, und Gouverneur Peter Stuyvesant muss die Stadt übergeben. Mit dem Frieden von 1667 geht die gesamte niederländische Kolonie an der Ostküste von Nordamerika in englische Hände über und erhalten die Niederlande Surinam (Guyana) in Mittelamerika.

**1665**

200.000 Einwohner in Amsterdam. Während des ganzen 17. Jahrhunderts wächst die Einwohnerschaft von Amsterdam weiter an. Die Ursache liegt nicht in den Geburtsraten, sondern in dem Immigrantenzulauf. Männer wie Frauen ziehen aus fast sämtlichen europäischen Ländern in die Stadt, um hier, von der wirtschaftlichen Betriebsamkeit angelockt, Arbeit zu suchen.

**1666**

Bau des zweiten Teils des Grachtenrings, bei dem die Heren-, Keizers- und Prinsengracht bis zur Amstel ausgebaut werden. In nächster Nähe zur bestehenden Stadt werden an der berühmten ‚Kurve der Herengracht‘ die herrlichsten Stadtpaläste gebaut, die bis in die Gegenwart hinein das Symbol für den Wohlstand bilden, den Handel und Schifffahrt Amsterdam im 17. Jahrhundert gebracht haben.

