

ODYSSEUS

SPIELIDEE



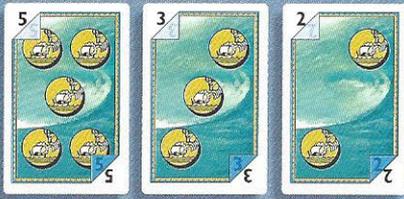
00454

ODYSSEUS

Die Spieler schlüpfen in die Rolle griechischer Götter. Sie sind über Odysseus erbost. Er hat sie herausgefordert. Um ihn für seinen Hochmut zu bestrafen spielen sie ein gefährliches Spiel mit dem Schicksal des tapferen Odysseus. Sein Schiff wird auf dem tosenden Meer zum Spielball der Götter. Hinter dem scheinbar ziellosen Treiben steckt aber göttliche Allmacht. Jeder in der Götterwelt will Odysseus zu anderen Abenteuern verleiten. Zeus beispielsweise gefällt es Odysseus zu den verführerischen Sirenen zu dirigieren. Hades hingegen will das Schiff in die Totenwelt locken. Athena bemüht sich Odysseus zu dem einäugigen Zyklopen zu bringen. Unter den Göttern ist ein Streit entbrannt, bei dem keine Mittel gescheut werden nur um Odysseus im eigenen Sinne zu lenken!

Spielinhalt

42 Windkarten



5 x Wert '5' 8 x Wert '3' 11 x Wert '2'



10 x Wert '1' 8 x Dionysos Wert '1'

6 Auftragskarten



1 Holzschiff von Odysseus



1 Spielplan



6 Götterkarten



30 große Abenteuerscheiben
(5 x 6 verschiedene Abenteuer)



6 Holzscheiben
für die göttlichen Kräfte



Spielvorbereitungen:

Vor dem ersten Spiel müssen die 30 Abenteuerscheiben und die 6 Götterkarten aus dem Stanztableau vorsichtig herausgedrückt werden.

Der Spielplan gehört in die Tischmitte.

Von den 30 Abenteuerscheiben werden pro Abenteuer drei Scheiben aussortiert. Diese (3 x 6 =) 18 Scheiben werden auf die 18 Kreise auf dem Plan verteilt. Auf jeden Kreis wird eine Scheibe offen abgelegt. Die restlichen 12 Scheiben bilden neben dem Plan einen offenen Vorrat.

Auf jeder Götterkarte befindet sich ein Symbol, das noch einmal auf einer Holzscheibe abgebildet ist. Diese Scheiben zeigen die entsprechende göttliche Kraft an. (Abb. 1)

Je nach Spielerzahl werden Götterkarten und passende Holzscheiben aussortiert:

- Bei 3 Spielern werden Hermes, Aphrodite und Hades aus dem Spiel genommen.
- Bei 4 Spielern bleiben Hermes und Aphrodite in der Schachtel.
- Bei 5 Spielern bleibt Hermes unberücksichtigt.
- Bei 6 Spielern sind alle Götter im Spiel.

Die Götterkarten werden verdeckt gemischt und verteilt. Jeder Spieler erhält noch die passende göttliche Kraft. Beides, Karte und Holzstein legt jeder offen vor sich ab.

Die Auftragskarten (Rückseite mit Schiff) werden ebenfalls verdeckt gemischt und an jeden eine Karte verteilt. Bei weniger als 6 Spielern bleiben Karten übrig. Diese werden ungelesen in die Schachtel zurückgelegt. Die Aufträge sind geheim und werden deshalb von den Spielern nach kurzer Sichtung verdeckt abgelegt. (Abb. 2)

Die 42 Windkarten werden gründlich gemischt und an jeden Spieler drei verteilt. Diese Karten halten die Spieler auf der Hand. Die restlichen Windkarten bilden einen verdeckt liegenden Nachziehstapel neben dem Plan. (Abb. 2)

Der Spieler mit der Zeus-Karte stellt nach seiner Wahl das Holzschiff von Odysseus auf einen beliebigen Kreis auf den Plan. Die dort liegende Abenteuerscheibe wird zurück zum Vorrat neben den Plan gegeben.

Spielziel:

Jeder Spieler hat eine Auftragskarte mit drei Abbildungen, die nur er kennt und sonst niemand. Diese Abbildungen stehen für die verschiedenen Abenteuer, die Odysseus erlebt. Diese Abenteuer befinden sich auch auf den Scheiben auf dem Plan. Jeder Spieler versucht nun das Holzschiff auf Abenteuerscheiben zu lotsen, für die er gemäß seiner Auftragskarte 1, 2 oder 3 Punkte erhält. Wer zuerst 10 oder mehr Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.



Abb. 1

Z.B. gehört zum Gott Poseidon die göttliche Kraft mit dem Symbol „Dreizack“.



Abb. 2

Auftragskarten und Windkarten



Spielverlauf:

Odysseus Holzschiff segelt in jeder Runde übers Meer. Mit den Windkarten versucht jeder die Richtung des Schiffes zu beeinflussen. Außerdem kann jeder Spieler auch noch seine göttliche Kraft einsetzen und so ebenfalls Einfluss auf das Geschehen nehmen.

1. Die Bewegung des Schiffes (allgemein)

In jeder Runde zieht das Holzschiff maximal über drei Farblinien (rot, grün, gelb). (Abb.3)

An einem Spielplanrand sind drei Segelschiffe abgebildet (Nr. 1, 2 und 3). Die Nummern bestimmen die Zugfolge. Die Zugrichtung (also welche Farblinie benutzt wird) wird durch die Farbfelder im Hintergrund eines jeden Segelschiffes bestimmt. Auf diese Farbfelder werden von den Spielern die Windkarten gelegt. Die Farbe mit der größten Windkraft (Kartenwerte) gibt die Richtung vor, über welche Linie gezogen wird. (Abb.4)

Wenn auf zwei oder drei Farben Karten mit gleich vielen Punkten liegen, dann gewinnt links vor rechts, d. h. Gelb vor Grün vor Rot. (Abb. 5)

Wenn bei einem Segelschiff keine Windkarten liegen, dann werden dieser und eventuell noch folgende Züge nicht ausgeführt. Wenn also schon beim ersten Segelschiff (Nr. 1) keine Karten gelegt wurden, dann bewegt sich das Holzschiff in dieser Runde überhaupt nicht. Wenn beim zweiten Segelschiff (Nr. 2) keine Karten liegen, dann wird nur der erste Zug ausgeführt, der zweite und dritte Bewegungszug allerdings nicht. (Abb. 6)

2. Legen der Windkarten und der göttlichen Kräfte

Der Spieler links neben Zeus beginnt immer eine Legerunde. Danach geht es reihum weiter. Wenn man an der Reihe ist, hat man vier Möglichkeiten, von denen eine ausgeführt werden muss: **1. Man spielt eine Windkarte. 2. Man setzt seine göttliche Kraft ein. 3. Man spielt eine Dionysos-Karte. 4. Man passt.**

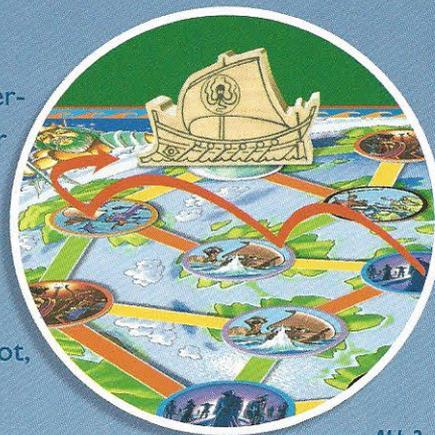


Abb.3
Maximal
drei Züge



Abb. 4
Das Holzschiff legt den
ersten Zug über die gelbe
Linie zurück, denn bei Gelb
liegt die größte Windkraft
(die meisten Punkte).



Abb.5
Bei gleicher
Windkraft/Punkt-
zahl gilt Grün
vor Rot.

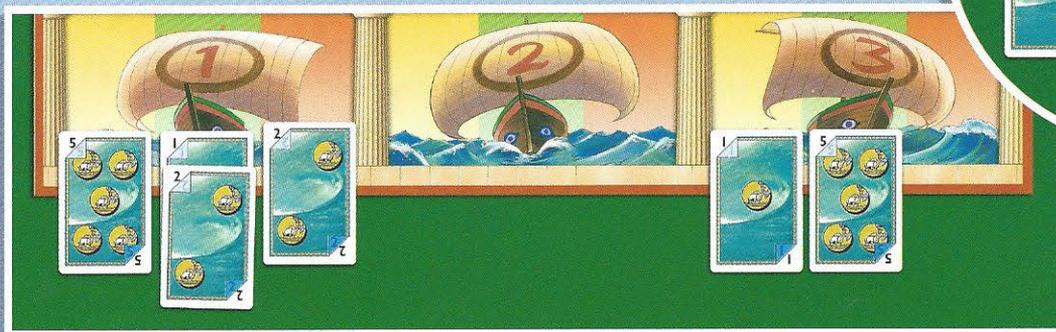


Abb. 6 Nur der erste Zug wird ausgeführt.

2.1. Spielen einer Windkarte

Der Spieler wählt aus seiner Hand eine Windkarte und legt sie offen an eine der neun Farbfelder hinter den drei Segelschiffen. Auf den Feldern können durchaus mehrere Karten liegen, die überlappend abgelegt werden. (Abb. 7)

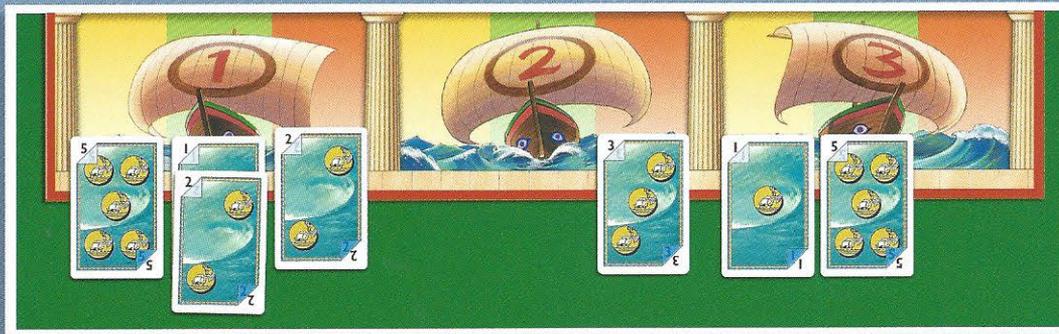


Abb. 7

Windkarten auf
den Farbfeldern.

2.2. Einsetzen seiner göttlichen Kraft

Der Spieler setzt seine göttliche Kraft ein, indem er seinen Holzstein spielt. Welche Bedeutung jede einzelne göttliche Kraft hat, wird weiter unten ausführlich beschrieben.

2.3. Spielen einer Dionysos-Karte

Der Spieler wählt aus seiner Hand eine Dionysos-Karte und legt sie wie eine normale Windkarte mit dem Wert „1“ an ein Farbfeld seiner Wahl. (Abb. 8)



Abb. 8

Dionysos-Karte

Es gibt aber alternativ eine zweite Möglichkeit, diese Karte einzusetzen. Der Spieler legt die Karte auf den Stapel der Windkarten und darf jetzt seine Götterkarte mit der Götterkarte eines Mitspielers tauschen. Die göttlichen Kräfte (Holzsteine) werden ebenfalls getauscht. Dabei ist folgendes zu beachten:

- Ist eine göttliche Kraft schon eingesetzt (der Holzstein ist umgedreht bzw. eingesetzt), dann ist diese Kraft verbraucht. Sie kann von seinem neuen Besitzer erst in der nächsten Runde wieder eingesetzt werden.
- Ist eine göttliche Kraft in dieser Runde bisher nicht eingesetzt (der Holzstein liegt noch ungenutzt bei seiner Götterkarte), dann darf sie später noch eingesetzt werden. Allerdings darf man sie nicht sogleich in dem Augenblick, in dem man sie bekommen hat, nutzen.

2.4. Passen

Der Spieler sagt laut „Passe!“ und spielt in diesem Zug nicht weiter. Er darf aber durchaus später in der laufenden Runde wieder in das Geschehen eingreifen. Spieler, die keine Windkarten und göttliche Kraft mehr besitzen, müssen passen. Erst wenn alle Spieler der Reihe nach gepasst haben, endet eine Runde und es wird ausgewertet.

3. Die Bewegung des Schiffes (konkret)

Sobald alle Spieler der Reihe nach gepasst haben, werden die gespielten Windkarten ausgewertet. Zunächst gilt das für Segelschiff Nr. 1, danach folgen die Schiffe Nr. 2 und 3. Pro Schiff wird überprüft, auf welchem Farbfeld Windkarten mit dem höchsten Gesamtwert liegen. Odysseus Schiff zieht dann über die entsprechende Farblinie.

Achtung: Das Holzschiff muss nicht immer drei Bewegungszüge ausführen. Es kann durchaus auch vorher stehen bleiben. Vgl. dazu noch einmal die Ausführungen weiter oben.

Wenn das Holzschiff am Ende der Bewegung eine Abenteuerscheibe erreicht, dann wird diese vom Plan genommen und daneben offen abgelegt. Wichtig: Diese Scheibe darf nicht zum Vorrat der Abenteuerscheiben gelegt werden. Am besten legt man die vom Plan genommenen Abenteuerscheiben an die andere Planseite. Diese Scheiben informieren über die Punktzahlen, die ein jeder Spieler erreicht hat. Die Auftragskarten verraten, wie viel Punkte ein jeder Spieler für ein bestandenes Abenteuer erhält. Jeder hält aber verborgen, ob und wenn ja wie viele Punkte er erworben hat, denn die Aufträge bleiben bis zum Spielende geheim. (Abb. 9)



Spieler A

Spieler B

Abb. 9

Odysseus Schiff landet auf diesem Abenteuer, Spieler A gewinnt 3 Punkte, Spieler B gewinnt 1 Punkt.

Zeus darf nun das Feld, von dem das Holzschiff gestartet ist und das leer ist, mit einer neuen Abenteuerscheibe seiner Wahl aus dem Vorrat belegen.

Wenn das Holzschiff allerdings am Ende der Zugfolge wieder das Startfeld erreicht, also den Kreis ohne Abenteuerscheibe, dann wird in dieser Runde keine Abenteuerscheibe vom Plan genommen. In jedem Fall, also ob nun eine Abenteuerscheibe vom Plan genommen wurde oder nicht, mischt der Zeus-Spieler die ausgelegten Windkarten mit dem Stapel und teilt an jeden Spieler zwei neue Karten aus. Je nachdem, wie viele Karten die einzelnen Spieler behalten haben, gehen sie mit einer unterschiedlichen Anzahl an Windkarten in die nächste Runde. Schließlich legt jeder Spieler noch seinen Holzstein wieder offen auf seine Götterkarte. Diese göttliche Kraft kann er in der nächsten Runde erneut einsetzen. Die neue Runde beginnt wieder mit dem Spieler, der links neben Zeus sitzt.

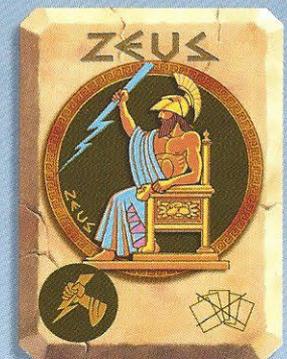
4. Die Bedeutung der göttlichen Kräfte

Auf jeder Götterkarte ist das Symbol der göttlichen Kraft abgebildet. Hierauf wird der passende Holzstein offen abgelegt. Wenn man seine göttliche Kraft einsetzt, wird die Holzscheibe als Kennzeichen umgedreht oder auf den Plan gelegt (bei Aphrodite und Poseidon). Die Bedeutung der göttlichen Kräfte im einzelnen:

Zeus (Abb. 10)

Wenn Zeus am Zug ist und der Spieler seine göttliche Kraft einsetzt, beendet er damit augenblicklich die Runde und die Windkarten werden ausgewertet. Das kann Zeus durchaus auch schon direkt bei seinem ersten Zug tun, wenn noch kaum Windkarten gelegt wurden. Wenn Zeus seine Kraft einsetzt, dreht er seine Holzscheibe um.

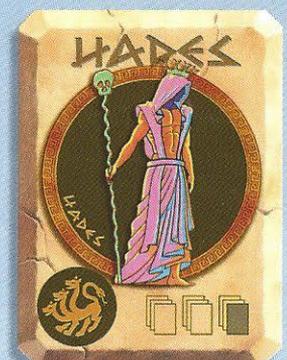
Athena kann Zeus Vorhaben verhindern, wenn sie ihre göttliche Kraft dagegen einsetzt. Auf jeden Fall darf Zeus am Ende einer Runde eine neue Abenteuerscheibe auf den Plan legen, wenn eine andere vom Plan genommen wurde.



Afb. 10

Hades (Abb. 11)

Wenn Hades seine göttliche Kraft einsetzt. Darf er ab dann seine Windkarten verdeckt auslegen. Als Kennzeichen legt er seine Holzscheibe gut sichtbar neben seine Götterkarte. Athena kann Hades Vorhaben verhindern, wenn sie ihre göttliche Kraft einsetzt. Hades

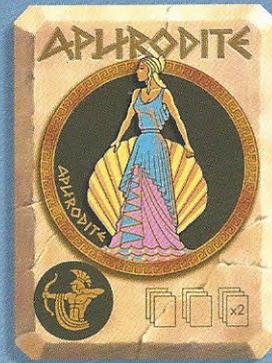


Afb. 11

muss dann seine Holzscheibe verdeckt legen und wie alle anderen auch seine Windkarten offen auslegen.

Aphrodite (Abb. 12)

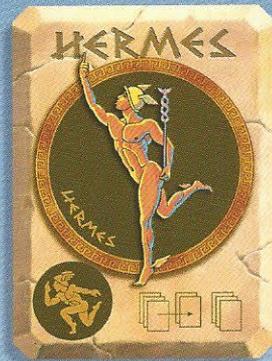
Wenn Aphrodite ihre göttliche Kraft einsetzt, legt sie ihre Holzscheibe offen auf eines der neun Farbfelder hinter den Segelschiffen. Bei der Auswertung zählen die hier abgelegten Windkarten doppelt. Wenn Athena Aphrodite blockiert, muss Aphrodite ihre Scheibe zurücknehmen und verdeckt auf ihre Götterkarte legen.



Afb. 12

Hermes (Abb. 13)

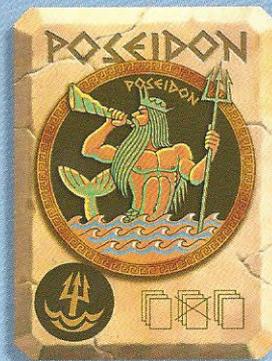
Wenn Hermes seine göttliche Kraft einsetzt, darf er eine beliebige schon gespielte Windkarte umlegen, d.h. auf ein anderes Farbfeld auch eines anderen Segelschiffes legen. Er dreht, wenn er am Zug ist, seine Holzscheibe um und verschiebt eine Karte. Wenn Athena Hermes stoppt, dreht er ebenfalls seine Scheibe um ohne eine Karte umzulegen.



Afb. 13

Poseidon (Abb. 14)

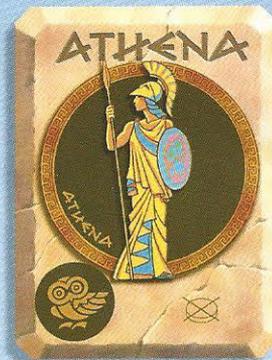
Wenn Poseidon seine göttliche Kraft einsetzt, kann er einen Sturm entfachen. Er darf dann eine der neun Zugrichtungen blockieren. Dazu legt Poseidon seine Holzscheibe auf eines der neun Farbfelder. Diese Zugrichtung ist blockiert und zählt nicht bei der Auswertung. Wenn Athena Poseidons Sturm verhindert, legt Poseidon seine Holzscheibe verdeckt auf seine Götterkarte.



Afb. 14

Athena (Abb. 15)

Nur Athena darf ihre göttliche Kraft nutzen, wenn sie nicht am Zug ist. Sie setzt ihre Macht immer unmittelbar nach dem Spielen einer Holzscheibe durch einen anderen Spieler ein. Zuvor eingesetzte göttliche Kräfte kann Athena nicht rückgängig machen. Athena kann während einer Runde wie alle anderen auch natürlich nur einmal ihre göttliche Kraft nutzen. Sie dreht dazu als Kennzeichen ihre Holzscheibe um. Wenn Athena einen Spieler blockiert, ist sofort dessen linker Nachbar am Zug. Kommt Athena selber zum Zug, kann sie lediglich eine Windkarte oder eine Dionysos-Karte spielen bzw. passen. Athena kann Mitspieler nicht daran hindern Wind- bzw. Dionysos-Karten zu spielen. Auch kann sie Zeus nicht untersagen eine neue Abenteuerscheibe auf den Plan zu legen.



Afb. 15

Spielende:

Jeder Spieler hat eine Auftragskarte mit drei Abenteuern, die die Werte „1“, „2“ oder „3“ haben. Sobald ein Spieler bemerkt, dass die Abenteuerscheiben neben dem Plan gemäß seiner Auftragskarte zusammen einen Wert von 10 oder mehr Punkten ergeben, teilt er das den Mitspielern mit. Er deckt seine Auftragskarte auf und hat sofort gewonnen.

Haben mehrere Spieler gleichzeitig die Siegbedingung erfüllt, gewinnt der mit einem höheren Ergebnis. Gibt es auch dabei immer noch ein Unentschieden, gewinnt der, der bei der letzten Abenteuerscheibe die meisten Punkte erreicht hat.

Kommentiertes Beispiel für eine komplette Spielrunde:

Vorbereitung:

Jeder Spieler schlüpft in die Rolle eines bestimmten Gottes und bekommt:

- die entsprechende Götterkarte • die entsprechende Holscheibe „göttliche Kraft“
 - eine Auftragskarte • 3 Windkarten • 18 Scheiben werden auf den Spielplan gelegt: drei Scheiben von jedem Abenteuer.
- Zeus legt eine Scheibe zum Vorrat zurück und stellt das Schiff auf den frei gewordenen Platz.



- 1 Poseidon sitzt links von Zeus und fängt an.
- 2 Poseidon spielt auf das erste Schiff eine Karte mit Windkraft 1 auf Gelb. Das Schiff würde dann beim ersten Schritt über die gelbe Linie fahren und landet auf Scheibe **A**.
- 3 Für Hades ist das günstig, daher passt er. Auf diese Weise behält er seine Windkarten, die er später noch benutzen kann.
- 4 Athena spielt auf das zweite Schiff eine Karte mit Windkraft 3 auf Grün. Das Schiff würde jetzt beim ersten Schritt über die gelbe Linie und beim zweiten Schritt über die grüne Linie fahren. Das Schiff landet jetzt auf Scheibe **B**.
- 5 Zeus spielt auf das dritte Schiff eine Karte mit Windkraft 1 auf Gelb aus. Das Schiff würde jetzt beim ersten Schritt über Gelb, beim zweiten Schritt über Grün und beim dritten Schritt über Gelb fahren und landet auf Scheibe **C**.
- 6 Poseidon passt. Er würde jetzt 2 Punkte gewinnen und ist damit zufrieden.
- 7 Hades benutzt seine göttliche Kraft und spielt eine Karte verdeckt auf das erste Schiff auf Grün.
- 8 Athena spielt auf das erste Schiff eine Karte mit Windkraft 5 auf Rot. Durch eine Kursänderung beim ersten Schritt fährt das Schiff jetzt in eine ganz andere Richtung. Das Schiff landet auf Scheibe **D**.
- 9 Zeus spielt auf das dritte Schiff eine Karte mit Windkraft 5 auf Grün. Hierdurch landet das Schiff auf Scheibe **E**.
- 10 Das Schiff würde jetzt über Rot, Grün und noch einmal Grün fahren. Zeus, Poseidon und Hades gewinnen damit Punkte. Poseidon vertraut der verdeckt liegenden Karte von Hades nicht ganz und setzt seine göttliche Kraft ein um diese Richtung zu blockieren.
- 11 Hades passt.
- 12 Athena ist nicht zufrieden und spielt auf das dritte Schiff die Karte mit Windkraft 2 auf Gelb. Das ist ihre letzte Karte.
- 13 Zeus setzt seine göttliche Kraft ein und möchte die Runde beenden.
- 14 Athena blockiert Zeus göttliche Kraft sofort, das Spiel geht weiter.
- 15 Poseidon passt.
- 16 Hades passt.
- 17 Athena muss passen, weil sie keine Karten mehr hat.
- 18 Zeus passt. Da alle vier Spieler gepasst haben, ist die Runde beendet und wird ausgewertet.
- 19 Das Schiff fährt über Rot, danach über Grün und dann wieder über Grün und landet auf Scheibe **E**. Zeus gewinnt 3 Punkte, Poseidon 2 und Hades 1.
- 20 Auf der Auftragskarte von Poseidon kann man sehen, dass Poseidon einschließlich der neuen Scheibe jetzt 9 Punkte hat, noch 1 Punkt, dann hat er gewonnen.

Die Abenteuer von **ODYSSEUS**

Die Abenteuer von Odysseus werden in der Odyssee beschrieben, dem vielleicht am häufigsten gelesenen Gedicht aller Zeiten. Das Epos wurde mehrmals verfilmt. Auch wenn man weder das Gedicht gelesen noch eine Verfilmung gesehen hat, werden einem einige der Abenteuer des tapferen Odysseus vermutlich bekannt vorkommen.

Odysseus wurde nach dem Fall von Troja vom Gott Poseidon verflucht, wodurch er seine Heimat Ithaka nicht erreichen konnte. Erst nach zwanzig Jahren kam er nach Hause und konnte seine Frau Penelope und seinen Sohn Telemachus wieder sehen. Einige der spannenden Abenteuer, die er im Laufe dieser zwanzig Jahre erlebte, kommen in diesem Spiel vor:

Odysseus und der Zyklop

Ein Zyklop ist ein Riese mit einem Auge mitten auf der Stirn. Odysseus und seine Gefährten wurden von dem Zyklopen Polyphem, dem Sohn von Poseidon, gefangen genommen. Der Zyklop schloss sie in seiner Höhle ein. Polyphem hat bereits mehrere Gefährten des Odysseus verspeist, als es Odysseus gelingt, ihn trunken zu machen. Dann stechen die Männer dem schlafenden Zyklopen einen spitzen, glühenden Baumstamm in sein eines Auge und blenden ihn. Daraufhin können Odysseus und seine Gefährten, unter den Bäuchen von Schafen festgebunden, ins Freie entkommen und ihr Schiff erreichen. Polyphem ist ihnen auf den Fersen, und die Szene, die dann folgt, ist auf einer der Scheiben dargestellt. Odysseus ist in See gestochen, und der wütende Polyphem wirft dem Schiff einen riesigen Felsblock hinterher.

Die vier Winde von Äolus

Der Gott Äolus half Odysseus, indem er die vier Winde in einem Sack einfieng. Odysseus durfte den Sack erst öffnen, wenn er zu Hause in Ithaka ankam. Während Odysseus schlief, öffneten seine Gefährten jedoch den Sack, weil sie dachten, er enthielte kostbare Schätze. Durch den Sturm, der dadurch entstand, musste Odysseus noch zehn 10 Jahre lang herumirren.

Die Sirenen

Die Sirenen waren verführerische Seenympfen, die mit ihren unwiderstehlichen Melodien Seeleute zu den gefährlichen Felsen lockten, an denen die Schiffe zerschellten und die Männer ertranken. Odysseus gelang es dank seiner Klugheit den Sirenen zu entkommen. Er befahl seiner Mannschaft sich Wachs in die Ohren zu stecken und ließ sich selbst am Schiffsmast festbinden.

Hades oder das Schattenreich

Auf Befehl der Zauberin Circe begibt sich Odysseus in das Schattenreich um sich die Zukunft vorhersagen zu lassen. In diesem Totenreich begegnet er unter anderem seiner verstorbenen Mutter. Ohne die besondere Kraft der Zauberin ist es nicht möglich das Totenreich zu besuchen und wieder herauszukommen.

Scylla und Charybdis

Zwischen Italien und Sizilien liegt eine sehr schmale Meerenge. An der einen Seite lauert Scylla, ein Meeresungeheuer mit 12 Pfoten und 6 Köpfen mit gefährlichen Zähnen. Wenn ein Schiff zu nahe an Scylla vorbeifährt, versucht jeder der Köpfe einen Seemann zu ergreifen und zu verschlingen. Dass ihm dies bei Odysseus Schiff gelingt, zeigt die Abbildung nur all zu deutlich. Auf der anderen Seite der Meerenge liegt Charybdis. Dreimal pro Tag verursacht dieser Felsenschlund einen Strudel, der jedes Schiff in die Tiefe zieht. Wer versucht, der einen Gefahr zu entkommen fällt der anderen zum Opfer.

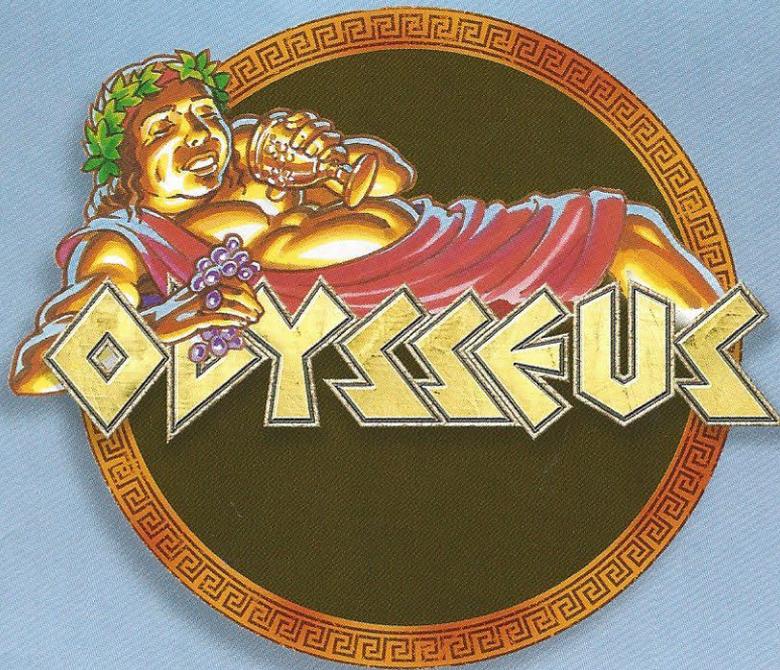
Odysseus Heimkunft

Während Odysseus Abwesenheit haben die zudringlichen Freier seiner Frau Penelope die Macht in seinem Haus übernommen. Vergeblich werben sie um Penelopes Hand. Odysseus kehrt als Bettler verkleidet zurück und tötet die Freier mit seinem eigenen Bogen, mit dem niemand anders schießen kann.

Die Abenteuer, die in dem Spiel vorkommen, wurden relativ willkürlich gewählt.

Es ist auf keinen Fall so, dass die dargestellten Abenteuer höher bewertet werden sollen als beispielsweise die Abenteuer mit Kalypso, Circe oder den Lotusessern.





Invented by Dominique Ehrhard
and licensed by Weekend Games

© 2001 Jumbo International, Amsterdam

