

Welkom in het Amsterdam van de 17e eeuw! Bouw een handelsnetwerk in het bruisende hart van de wereldhandel. Het fortuin ligt voor het grijpen in Amsterdam.

Plaats het bord in het midden van de tafel. Elke speler krijgt een set gekleurde plastic karren en een scorepion in dezelfde kleur. Plaats de scorepion op Start 1. Plaats de 16 handelsbonuskaarten in een stapel naast het bord 2.

Schud de transportkaarten en geef elke speler 2 kaarten 3. Plaats de overige transportkaarten in een stapel naast het bord en draai de bovenste 5 kaarten om 4. Indien er bij de 5 open transportkaarten minimaal 3 meerkleurige jokerkaarten liggen, dan worden de 5 kaarten direct op de aflegstapel gelegd en worden er ter vervanging 5 nieuwe kaarten getrokken.

Vorbereiding

Schud de contractkaarten en geef elke speler 2 kaarten 5. Elke speler bekijkt zijn contractkaarten en kiest welke kaart(en) hij wenst te behouden; hij moet minstens 1 kaart behouden. Als men besluit 1 kaart te behouden, dan wordt de afgelegde kaart onderop de stapel contractkaarten gelegd. Leg deze stapel naast het bord 6. Spelers moeten hun contractkaarten geheim houden tot het einde van het spel.

Je bent nu klaar om het spel te beginnen.



Inhoud

- 1 spelbord met het handelsnetwerk van Amsterdam
- 64 plastic karren (16 van elke kleur)
- Een paar reserve karren in elke kleur
- 44 transportkaarten (8 meerkleurige jokerkaarten en 6 kaarten van elke kleur: roze, blauw, groen, zwart, rood en oranje)



- 24 contractkaarten
- 16 handelsbonuskaarten
- 4 scorepionnen
- deze spelhandleiding



Doel van het spel

De speler die aan het einde van het spel de meeste punten heeft behaald, wordt als winnaar uitgeroepen. Punten kunnen op de volgende manieren behaald worden:

- een route tussen twee aangrenzende locaties op het bord claimen;
- met succes een ononderbroken route leggen tussen de twee locaties op je contractkaart(en);
- handelsbonuskaarten verzamelen door routes met het kar-symbool te claimen.

Punten worden afgetrokken voor elke contractkaart die de speler aan het einde van het spel niet heeft weten te behalen.

De speelbeurt

De jongste speler mag beginnen. Daarna gaat het spel verder volgens de wijzers van de klok. Tijdens zijn beurt moet een speler één (en slechts één) van de volgende drie acties uitvoeren: transportkaarten trekken, een route claimen of contractkaarten trekken.

Transportkaarten trekken

Transportkaarten komen overeen met de kleuren van de routes op het bord (roze, blauw, groen, zwart, rood en oranje) met uitzondering van jokerkaarten die meerkleurig zijn (deze kunnen als elke kleur gespeeld worden bij het claimen van een route). Er is geen limiet op het aantal transportkaarten dat een speler in de hand mag hebben.

Tijdens deze actie mag je twee transportkaarten trekken. Voor beide kaarten geldt: kies een kaart uit de vijf openliggende kaarten naast het bord of kies blind de bovenste kaart van de gedekte stapel. Indien een speler een open kaart kiest, dan moet die onmiddellijk vervangen worden door de bovenste kaart van de gedekte stapel.

Let op: als je een openliggende jokerkaart als eerste kaart neemt, dan mag je geen tweede kaart meer pakken tijdens deze beurt. Je mag een open jokerkaart ook niet als tweede kaart nemen.

Indien op een willekeurig moment 3 van de 5 open transportkaarten jokerkaarten zijn, dan worden de 5 kaarten direct op de aflegstapel gelegd en worden er 5 nieuwe kaarten getrokken, die opnieuw opgelegd worden naast het bord.

Wanneer de stapel transportkaarten op is, dan worden alle afgelegde kaarten opnieuw geschud om een nieuwe stapel te vormen.

Een route claimen

Een route is een reeks gekleurde vakjes tussen aangrenzende locaties op het bord.

Sommige locaties zijn met elkaar verbonden door een dubbele route (twee parallelle sporen van een gelijk aantal vakjes). Een speler kan nooit beide routes van een dubbele route claimen.

Let op: in een spel met twee spelers kan slechts één route van een dubbele route geclaimd worden. De andere route is dan afgesloten voor andere spelers.

Om een route te claimen moet een speler een reeks kaarten spelen die qua aantal en qua kleur overeenkomen met de kleur en het aantal vakjes van de route. Vervolgens plaatst men een plastic kar op elk van de vakjes van de route. De meeste routes vereisen een specifieke set kaarten om ze te kunnen claimen. Zo kan een roze route alleen geclaimd worden door roze transportkaarten af te leggen. Routes die uit grijze vakjes bestaan kunnen geclaimd worden met behulp van een reeks kaarten van een willekeurige kleur.

Je kunt een groene route van 3 vakjes claimen door een reeks kaarten af te leggen, volgens onderstaand voorbeeld:



Een speler mag elke vrije route op het bord claimen. Hij is nooit verplicht om een verbinding te maken met een vorige route. Je mag slechts één route per beurt claimen.

Als je onvoldoende plastic karren hebt om op een route te leggen, dan is het niet mogelijk om deze route te claimen.

Zodra je een route claimt, krijg je onmiddellijk de punten die je hiermee verdiend hebt volgens de scoretabel op het bord en verschuif je jouw scorepion het juiste aantal velden op het scorespoor.

Als de geclaimde route kar-symbolen bevat, dan mag je 1 handelsbonuskaart trekken van de overeenkomende stapel. Deze handelsbonuskaarten worden open bij hun eigenaars neergelegd, zodat alle spelers weten hoeveel van deze kaarten in bezit van hun tegenstanders zijn.

Let op: een speler krijgt altijd slechts 1 handelsbonuskaart voor een route, ongeacht hoe lang de route met kar-symbolen is.

Contractkaarten trekken

Elke contractkaart toont twee locaties en een puntenwaarde. Aan het einde van het spel scoor je punten voor elke behaalde contractkaart en verlies je punten voor contractkaarten die je niet behaald hebt. Om een contractkaart te behalen dien je de twee locaties op de kaart te verbinden via een ononderbroken route die je geclaimd hebt. Je mag een willekeurig aantal contractkaarten in bezit hebben.

Tijdens deze actie mag een speler extra contractkaarten trekken. Hiervoor neemt hij de 2 bovenste kaarten van de stapel contractkaarten. Je moet er minstens één van behouden. Kaarten die niet gekozen worden, worden onderop de stapel contractkaarten geplaatst. Kaarten die niet afgelegd worden, moeten tot het einde van het spel behouden worden.

Indien er slechts één contractkaart over is, dan mag je deze actie nog steeds uitvoeren, maar dien je wel deze kaart te behouden.

Contractkaarten worden tot het einde van het spel geheim gehouden.



Einde van het spel en de score berekenen

Wanneer een speler aan het einde van een beurt twee of minder plastic karren op voorraad heeft, dan krijgt elke speler — inclusief de speler met 2 of minder karren — nog één laatste beurt. Hierna eindigt het spel en berekenen de spelers hun eindscore:

Spelers hebben hun punten voor het claimen van routes al geteld. Om zeker te zijn dat alles correct geteld is, kun je dit opnieuw tellen via de routes die op het bord liggen.

Vervolgens laten alle spelers hun contractkaarten zien. De waarde van de behaalde kaarten wordt aan hun score toegevoegd. De waarde van niet-behaalde kaarten wordt van hun score afgetrokken.

Tot slot scoort elke speler punten voor handelsbonuskaarten. Elke speler telt het aantal handelsbonuskaarten die men verzameld heeft tijdens het spel en scoort bonuspunten voor zijn rangschikking volgens onderstaande tabel:

	4 spelers	3 spelers	2 spelers
1 ^e	+8	+8	+8
2 ^e	+6	+5	+4
3 ^e	+4	+2	
4 ^e	+2		

Een speler die geen handelsbonuskaarten heeft, komt niet in aanmerking voor een bonus.

Bij een gelijke positie krijgen alle betrokken spelers de punten voor hun positie en vervalt de daaropvolgende positie.

De speler met de meeste punten wint het spel.

Bij een gelijke stand wint de speler die de meeste contractkaarten heeft behaald. Indien dit ook gelijk is, dan delen de spelers de overwinning.

Met speciale dank van Alan en DoW aan allen die geholpen hebben met het testen van het spel: Janet Moon, Bobby West, Martha Garcia Murillo & Ian MacInnes, Michelle & Scott Alden, Ewan Martinot-Tudal, Alicia Zaret & Jonathan Yost, Casey Johnson, Emilee Lawson Hatch & Ryan Hatch.

© 2004–2020 Days of Wonder, Inc. Days of Wonder, the Days of Wonder logo, and Ticket to Ride are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc.