

Spelregels *Nieuw Amsterdam*

12+

3-6
spelers

Ca. 30
minuten



INHOUD: 1 spelbord – 24 pionnen in 4 kleuren – 1 dobbelsteen

Doel van het spel:

Probeer als eerste jouw hele gezin vanuit je geboortedorp, via Amsterdam, naar Nieuw Amsterdam te krijgen. De speler die als eerste het hele gezin in de kolonie gekregen heeft, wint het spel.

Het spel klaarzetten:

Iedere speler krijgt 4 pionnetjes van 1 kleur. De pion waar een P op staat, is de vader, de pion waar een M op staat, is de moeder, de pion waar een Z op staat, is de zoon en de pion waar een D op staat, is de dochter. Je plaatst de pionnen bij een dorpje met dezelfde kleur als de pionnen. Dit is je geboortedorp en tevens startpunt.

Het spel begint:

De *jongste speler* in de groep mag beginnen. Het aantal ogen dat gegooid wordt, is hetzelfde als het aantal stappen dat het pionnetje op het spelbord verplaatst mag worden. De volgorde van het in het spel brengen van de pionnetjes is: *vader, zoon, moeder, dochter*. Hiervan mag je niet afwijken. Je verplaatst de, in het spel gebrachte, pionnetjes in eerste instantie in de cirkel rondom het geboortedorp (startpunt). Op ieder vakje staat een cijfer, dat verwijst naar een gebeurtenis en/of een actie. Deze volg je op. In het bijgevoegde blad, lees je welke gebeurtenis/actie bij welk vakje hoort.

Verloop van het spel:

- Zodra een speler **6** gooit, mag het pionnetje dat de vader voorstelt, naar Amsterdam verplaatst worden. Vervolgens heeft de speler bij de volgende beurten de keuze: of je speelt verder met de vader rondom Amsterdam of je speelt verder met een van de andere pionnetjes rondom het startpunt.
- Gooit de speler nog een keer 6, dan heb je de volgende keuze: de vader vertrekt naar Nieuw Amsterdam of je haalt de zoon naar Amsterdam. Dit herhaalt zich, totdat het hele gezin in Amsterdam is of in stappen en via Amsterdam, in Nieuw Amsterdam terecht komt. Ook hier geldt de volgorde: vader-zoon-moeder-dochter.
- Als er pionnetjes aangekomen zijn in Nieuw Amsterdam, zijn deze niet “binnen” of uitgespeeld. Ook in Nieuw Amsterdam kan/moet met de pionnetjes gespeeld worden, om de rest van de familie zo snel mogelijk in Nieuw Amsterdam te krijgen.
Naarmate het spel vordert, zal het steeds lastiger worden om een keuze te maken, met welke pion je speelt. *Tegenslag, maar ook een dosis geluk kan het spel flink beïnvloeden.*
- Let op:** als de pionnetjes rondom Amsterdam op hetzelfde vakje terecht komen, word je van het bord gespeeld. Het pionnetje keert terug naar het geboortedorp en probeert opnieuw om in Nieuw Amsterdam te komen via Amsterdam. Als dit pionnetje de vader is, moeten de overige gezinsleden mee terugkeren. Deze regel geldt niet voor de pionnetjes, die in Nieuw Amsterdam aangekomen zijn of nog in het geboortedorp zijn. In dat geval plaats je je pionnetje een vakje verder.

Einde van het spel:

De speler die als eerste zijn complete gezin in Nieuw Amsterdam gekregen heeft, wint.

Gebeurtenissen/acties – cijfers corresponderen met opdrachtnummers

Rondom geboortedorp:

1. Door de kleine ijstijd waren de winters gemeen koud. Dit dwingt gezinnen om hun geboortedorp te verlaten en elders werk te zoeken. Gooi nog een keer en als je 6 gooit, mag een familielid verhuizen naar Amsterdam. *(zie spelregels voor volgorde)*

2. De lokale markt wordt gesloten vanwege te weinig aanvoer van voedsel, vanwege plunderingen door struikrovers. Sommige gezinnen lijden daardoor erge honger. Helaas ook jouw gezin. Sla een beurt over.

3. Een handelskoopman heeft een ronselaar gestuurd om jongeren te laten tekenen als scheepsjongen. Je mag je zoon verplaatsen naar Amsterdam. Als jouw zoon al in Amsterdam is, mag je nu ook jouw dochter over laten komen.

4. De scheepsbouw op de werven in Amsterdam vraagt veel arbeiders, wat zorgt voor een toestroom van arbeidsmigranten. Ook jij vindt daar een baan en besluit je migratieplannen voor nu in de ijskast te zetten. Sla een beurt over, terwijl je geld verdient met dit zware werk op de werven.

5. Er wordt een verharding aangebracht op een oude Hanzeroute, de zogenaamde Hessenweg. Daardoor wordt het dorp toegankelijker voor marskramers en handelaren. Je koopt een partij parfums en zijden stoffen uit Turkije op, die je weer doorverkoopt. Uiteindelijk besluit je zelf marskramer te worden. Een gat in de markt. Je ziet je inkomsten stijgen en kunt zelfs een paard veroorloven. Je mag een vakje opschuiven.

6. Je hebt genoeg inkomsten vergaard met je handel in Oosterse producten (garen, zijde, specerijen en parfums), waardoor je naar Amsterdam kan verhuizen. *(zie spelregels voor volgorde)*

7. Een lokale overstroming verwoest de landbouwgronden, waardoor gezinnen gedwongen worden elders hun geluk te zoeken. Ga 3 stappen achteruit.

8. Je ontvangt geld van je broer, een kunstschilder uit Amsterdam. Dit is voldoende om 1 familielid te verhuizen naar Amsterdam. *(zie spelregels voor volgorde)*

9. De vele overstromingen van de landbouwgronden hebben geleid tot het bedenken van oplossingen, zoals inpolderen. De bouw van vele windmolens in de zogenaamde molengangen heeft geleid tot meer polders en dus meer landbouwgrond.

Heb je familie in Nieuw Amsterdam, dan kun je, dankzij de migratie-inkomsten die je maandelijks ontvangt, investeren in een molengang, waardoor jouw inkomsten stijgen. *Je mag nog een keer gooien* en als je 6 gooit, mag je een familielid verplaatsen naar Amsterdam. *(zie spelregels voor volgorde)*.

Heb je geen familie in Nieuw Amsterdam, dan blijf je lijden onder de overstromingen, waardoor je oogsten vaker mislukken. *Sla een beurt over.*

10. De vader in Nieuw Amsterdam heeft voldoende geld gespaard om een kerk te laten bouwen in zijn geboortedorp. Hiermee vergroot hij het aanzien van de familie. Door het nieuwe aanzien wordt de familienaam ook gerespecteerd in Amsterdam. Dit aanzien trekt een familielid aan om te verhuizen naar Amsterdam. *(zie spelregels voor volgorde)*. Is de vader nog niet in Nieuw Amsterdam, dan geen kerk en geen verhuizing van een familielid. >>>>

Rondom Amsterdam:

- 11.** De lokale arbeidsmarkt bloeit op door de Val van Antwerpen. Je oom in Nieuw Amsterdam heeft flink geïnvesteerd in de Amsterdamse stapelmarkt. De migratie vanuit Antwerpen wordt door investeringen en Spaanse druk gestimuleerd. Je mag een familielid naar Amsterdam halen. (zie spelregels voor volgorde).
- 12.** De inpolderingen rond je geboortedorp zijn in volle gang. Eén familielid moet terugkeren naar het geboortedorp om te helpen bij het ontginnen van de landbouwgrond.
- 13.** Het ongeluk slaat toe! Amsterdam wordt getroffen door een grote brand, waardoor sommige gezinnen gedwongen worden elders een veilig heenkomen te zoeken. Alle familieleden aanwezig in Amsterdam keren terug naar hun geboortedorp.
- 14.** Een nieuw schildersgilde wordt opgericht in Amsterdam, wat veel jonge kunstenaars aantrekt om het vak te leren van de meester. Jouw kind kan eindelijk in de leer bij het St. Lucasgilde en hoeft niet langer te zwoegen op het land. Eén van je kinderen mag naar Amsterdam verhuizen. (zie spelregels voor volgorde)
- 15.** Investeringen in de nijverheid van Amsterdam leveren nieuwe banen op. Dit zorgt voor veel dorstige werklieden. Dit betekent dat een gezinslid vanuit het geboortedorp naar Amsterdam mag verhuizen om in de leer te gaan als leerling in het brouwersgilde. Is je hele gezin al in Amsterdam? Dan mag een familielid naar Nieuw Amsterdam migreren. (zie spelregels voor volgorde)
- 16.** De aanleg van de grachtengordel, gefinancierd door familieleden in Nieuw Amsterdam, levert zoveel geld op, dat je een familielid naar Nieuw Amsterdam mag halen. (zie spelregels voor volgorde)
- 17.** Rondtrekkende Spaanse soldaten zonder soldij teisteren de gewesten. Hierdoor zoeken veel mensen een veilige plek achter de stadsmuren. Gooi nog een keer. Gooi je oneven, dan krijg je geen burgerrechten en mag je er niet langer wonen. Je keert terug naar je onveilige geboortedorp.
- 18.** Door de moedernegotie krijgt de stapelmarkt een extra impuls, wat de komst van handelaren naar de stad stimuleert. Een bevriende handelaar investeert in jouw graanhandel, als onderdeel van de Oostzeehandel. Je begint winst te maken op de handelsbeurs. Je mag nog een keer gooien.
- 19.** De financiële sector in Amsterdam moderniseert, dankzij aandelenhandel van de V.O.C en de W.I.C. Hierdoor neemt het aantal gelukzoekende speculanten in Amsterdam toe. Er ontstaat een financiële bubbel (windhandel). Dagenlang slenteren de speculanten over de galerijen van de aandelenbeurs, in de hoop hun aandelen WIC te slijten. Maar de winter was aangenaam zacht, waardoor de vraag naar beverhuiden sterk afnam en de bubbel popte. Sla een beurt over.
- 20.** Je oom in Nieuw Amsterdam meldt dat hij een positie in de beverhuidenhandel voor je kan regelen. Je wilt het risico wel nemen en emigreert naar Nieuw Amsterdam. Je mag 1 familielid verplaatsen naar de kolonie.

In kolonie Nieuw Amsterdam:

21. De beverjacht is jammerlijk mislukt, waardoor je failliet bent. Je besluit om je laatste restje aandelen van de WIC te verkopen voor de terugtocht en investering in de molengang van jouw geboortedorp. Je remigreert naar je geboortedorp en eventuele familieleden verhuizen mee terug.

22. Je zoon of dochter is nog ongehuwd. Om het aanzien van de familie te vergroten moet je een partner uitzoeken. Je keert terug naar Amsterdam voor de huwelijksmarkt. Heb je een zoon in Nieuw Amsterdam, dan kies jij een huwelijkspartner uit een bevriend gezin.* Heb je nog geen zoon in Nieuw Amsterdam, maar wel een dochter in Amsterdam of je geboortedorp, dan probeer je een huwelijksarrangement voor je dochter te sluiten met een bevriend gezin, dat wel al een zoon in Nieuw Amsterdam heeft. Mocht dit lukken, dan mag je je dochter naar Nieuw Amsterdam halen.

**Je kiest een pionnetje (dochter) van een andere kleur en zet deze in Nieuw Amsterdam. Met dit pionnetje mag niet gespeeld worden, tenzij haar vader al in Nieuw Amsterdam is.*

23. Het lukt je niet om werk te vinden in Nieuw Amsterdam. De goede naam van de familie is door tegenvallende handel en beursspeculatie hard achteruit gegaan. Handelscontacten lopen weg en achter je rug om roddelen concurrerende families over de familie. Sla 3 beurten over, terwijl je zoekt naar een nieuwe bron van inkomsten en nieuwe status.

24. Je hebt een succesvolle brouwerij opgericht vlakbij Fort Amsterdam, die voldoende oplevert om het eerstvolgende gezinslid naar Nieuw Amsterdam te halen. Daarnaast mag je deelnemen aan het bestuur van de kolonie, wat je meer status oplevert. (zie spelregels voor volgorde)

25. De Engelsen blokkeren de Hudson rivier. Sla een beurt over om te wachten tot de vloot de Engelsen verjaagt.

26. Je hebt kritiek geleverd op het koloniebestuur van Nieuw Amsterdam. Als straf word je verbannen uit de kolonie. Jij (en eventuele familieleden) moeten terugkeren naar de Republiek.*

**Let op! Als je eerder op vakje 27 terecht gekomen bent, keer je terug naar Amsterdam. Heb je geen huis in Amsterdam, dan keer je terug naar je geboortedorp.*

27. Je hebt voldoende geld gespaard om zelf een grachtenpand te bouwen aan de nieuwe Prinsengracht in Amsterdam. Eventuele achtergebleven gezinsleden in je geboortedorp mogen naar Amsterdam verhuizen.

28. Jij, en eventuele andere gezinsleden die in Nieuw Amsterdam aanwezig zijn, worden verplicht om de staatsreligie te aanvaarden; het protestantisme. Maar jullie zijn overtuigd katholiek. Je mag de komende beurt niet met de in Nieuw Amsterdam aanwezige gezinsleden spelen, wel met gezinsleden die naar schuilkerken in Amsterdam of het geboortedorp gaan.

29. De schilderkunst bloeit op in Amsterdam! Door jouw investering kan jouw broer zijn atelier uitbreiden. De voorwaarde die je stelt, is dat een lid van je gezin in de leer gaat bij je broer. Een familielid mag verhuizen van het geboortedorp naar Amsterdam. (zie spelregels voor volgorde)

30. Je bent al aardig op leeftijd en voelt het einde van je leven naderen. Je wilt terugkeren naar je geboortedorp voor afscheid. Uiteraard wil je op je achtergebleven familie en vrienden indruk maken, dat je zeer succesvol was in Nieuw Amsterdam. De waarheid is echter, dat dit vies tegenvalt. Het was hard werken voor weinig inkomsten. Daarnaast is het levensonderhoud in Nieuw Amsterdam schreeuwend duur. Om toch met goede cadeaus, zoals tabak en inheems houtsnijwerk terug te kunnen keren naar je geboortedorp, zal je goed moeten zoeken om deze te vinden. Sla een beurt over, terwijl je naar deze voorwerpen zoekt.