

ROTTERDAM

Port of Europe

Doel van het spel

Laad grondstoffen op jouw schepen, maak tactisch gebruik van de drukke vaarroutes en zorg er voor dat jouw grondstoffen in de juiste havens worden afgeleverd. Hiermee verdien je produktkaarten, die overwinningpunten waard zijn. Met combinaties van produkten kun je opdrachten vervullen die extra punten opleveren. De speler met de meeste overwinningpunten wint het havenspel Rotterdam.

Spelmateriaal

- 1 speelbord
- 1 spelregelboekje
- 1 havenmeester
- 1 spelfase marker
- 20 schepen (5x rood, geel, blauw en groen)
- 24 grondstofeenheden (7x gele, 5x rode, 5x grijze en 7x zwarte houten blokjes)
- 60 produktkaarten
- 46 opdrachtkaarten
- 20 scheepskaarten

Vorbereiding

▶ A Schepen verdelen

Elke speler kiest een kleur en ontvangt 4 houten schepen in zijn kleur.

Bij 2 spelers ontvangt elke speler 5 houten schepen in zijn eigen kleur.

▶ B Grondstoffen plaatsen

Verdeel de grondstoffen over de vier grondstofvakken op het speelbord, waarbij de kleuren van de houten blokjes overeen moeten komen met de kleuren van de vakken. Zo worden de zeven eenheden graan in het gele vak geplaatst met de afbeelding van graankolven en de vijf eenheden fruit in het rode vak neergelegd.

▶ C Produktkaarten klaarleggen

Er zijn vier soorten produktkaarten. Deze zijn herkenbaar aan de naam van de haven op de rugzijde van de kaart én de kleur en het symbool van de grondstof die in deze haven moet worden afgeleverd. Zo zijn bijvoorbeeld de kaarten van de Vulcaanhaven in Vlaardingen geel gekleurd en zijn daarop graankolven afgebeeld. Sorteert de produktkaarten per haven zodat er vier stapels ontstaan. Schud de stapels goed en leg de kaarten met de rugzijde naar boven (de naam van de haven zichtbaar) op de gereserveerde plekken bij de vier havens op het speelbord.

▶ D Opdrachtkaarten

De opdrachtkaarten zijn herkenbaar aan de blauwe achterzijde met een afbeelding van alle soorten produkten. Schud de opdrachtkaarten en geef elke speler 3 gedekte opdrachtkaarten. Leg de resterende kaarten met de rugzijde naar boven bij het World Port Center op het spelbord.

▶ E Scheepskaarten

De scheepskaarten zijn herkenbaar aan de afbeelding van een schip en een anker op de rugzijde. Schud de scheepskaarten en leg deze met de rugzijde naar boven op de positie op het speelbord met dezelfde afbeelding van een schip met het anker bij het World Port Center.

▶ F Spelfase marker plaatsen

Plaats de houten marker (ronde schijf) op het eerste vakje van het ronde speloverzicht. Dit is het vakje met de afbeelding van een schip en een grondstofblok. Door het verplaatsen van de marker wordt straks bijgehouden in welke spelfase men zich bevindt.



Spelverloop in vogelvlucht

In het spel Rotterdam zijn de spelers ondernemers, die gezamenlijk de volgende zes fasen doorlopen:

1. Schip plaatsen en grondstofblokje erop zetten; startpositie en grondstof naar keuze.
2. Varen in de Maas met schepen, door een kleur te kiezen varen de schepen van de verschillende spelers door de vaargeulen met deze kleur; elke speler kiest een kleur;
3. Scheepskaarten oppikken als je op een scheepsvak met een anker staat;
4. Overslag en verwerking in de havens: voor de grondstoffen krijg je produkt(kaart)en;
5. Mogelijkheid tot ruilen van produktkaarten tussen de spelers;
6. Inleveren van combinaties van produktkaarten om opdrachten te vervullen.

Spelverloop

De jongste speler is als eerste de Havenmeester en zet de grote blauwe pion voor zich neer. Elke spelfase wordt eerst door de Havenmeester uitgevoerd en daarna, met de klok mee, door de andere spelers. Aan het einde van elke spelfase verschuift de Havenmeester de spelmarker steeds één positie naar het volgende vak. De spelers doorlopen in een spelronde de volgende zes spelfasen:

Spelfase 1

Schip plaatsen en grondstof laden

De spelers mogen elk één eigen schip op een startpositie naar keuze plaatsen en één grondstofeenheid naar keuze op het schip plaatsen. De Havenmeester begint met het plaatsen van zijn schip en de grondstofeenheid daarop.



Daarna volgen, met de klok mee, de andere spelers totdat alle spelers aan de beurt geweest zijn. Vervolgens wordt de spelmarker één positie doorgeschoven naar vakje 2 met de afbeelding van een varend schip.

Bijzondere situaties in spelfase 1:

- ▶ **Geen startpositie beschikbaar.** Vanaf de tweede spelronde kan het gebeuren dat in spelfase 1 voor één of meer spelers geen startpositie beschikbaar is. In dat geval kan de speler deze spelronde geen schip plaatsen.
- ▶ **Geen grondstof beschikbaar.** Vanaf de tweede spelronde kan de situatie zich voordoen dat een grondstofsoort (tijdelijk) niet voorradig is. In dat geval moet de speler een andere grondstof kiezen óf hij kan er voor kiezen geen schip te plaatsen.
- ▶ **Geen schip beschikbaar.** Later in het spel kan het voorkomen dat een speler geen schip beschikbaar heeft. Soms kan het verstandig zijn te wachten met het plaatsen van een nieuw schip als niet de juiste posities en/of grondstoffen beschikbaar zijn.

Tactische tips van The Game Master

Kies grondstoffen die je nodig hebt om jouw opdrachten te kunnen maken. Heb je bijvoorbeeld de opdracht Brood en Jus d'orange te leveren, dan is het verstandig om graan (gele eenheden) aan boord te nemen en naar de Vulcaanhaven in Vlaardingen te varen en een schip met fruit (rode eenheden) naar de Merwehaven in Schiedam te sturen. Let op dat de startpositie van jouw schip van invloed is op de kans dat jouw schip de juiste grondstof in de juiste haven aflevert!

Spelfase 2

Varen over de Maas

Elke speler moet om de beurt één kleur kiezen. Dit moet één van de kleuren van de vaargeulen zijn. De keuze van de kleur bepaalt door welke vaargeulen de schepen over de Maas moeten varen. De schepen van alle spelers die voor een vaargeul van deze kleur liggen moeten één plaats vooruit. Het verplaatsen van de schepen gebeurt als volgt: eerst

worden de schepen van de speler die de kleur heeft gekozen naar voren geschoven en daarna, met de klok mee, de schepen van de andere spelers. Als er een keuze is tussen twee vaartrajecten met dezelfde kleur, dan mag de eigenaar van het schip zelf bepalen welk van de twee trajecten zijn schip volgt. Zijn alle schepen over de vaartrajecten van de eerste kleur één positie verschoven, dan kiezen de andere spelers, met de klok mee, ook ieder om de beurt één kleur. Het is toegestaan dat dezelfde kleur in deze spelfase meerdere malen wordt gekozen (door verschillende spelers). Als alle spelers een kleur hebben gekozen en de schepen zijn verschoven, wordt de spelmarker één positie verschoven naar vakje 3 met het anker.

Vaarbewegingen

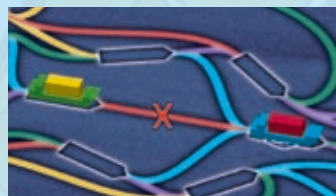


- ▶ Twee schepen van eenzelfde speler gaan allebei één positie vooruit als de kleur rood wordt gekozen, aangezien beide schepen voor een vaargeul met dezelfde kleur staan.



- ▶ Schepen van verschillende spelers kunnen ook in dezelfde beurt varen als de kleur rood wordt gekozen. De schepen van de spelers worden om de beurt, met de klok mee, verschoven.

Bijzondere situaties in spelfase 2:



kan bevinden, zal het achterliggende schip moeten wachten.



- ▶ **Uitwijken:** als een schip twee vaargeulen voor zich heeft liggen met dezelfde kleur, maar één van de twee scheepsvakken wordt bezet door een ander schip, dan zal het schip moeten uitwijken naar het overgebleven scheepsvak.

Tactische tips van The Game Master

Probeer bij de keuze van een kleur in te schatten welke kleuren de andere spelers nog gaan kiezen om daar voordeel uit te halen. Als je dit slim doet, kun je heel veel stappen in één spelronde maken. Kijk niet alleen naar je eigen schepen! Probeer de schepen van de andere spelers ook eens de verkeerde richting in te sturen of gebruik de bijzondere situatie van een blokkade op het juiste moment.



Spelfase 3

De scheepskaarten

Elke schip dat aan het begin van spelfase 3 op een scheepsvak met een anker staat, levert de eigenaar een scheepskaart op. De scheepskaarten hebben een anker op de achterzijde. De spelers kunnen hun scheepskaart(en) in elke spelfase uitspelen, echter alleen in hun eigen beurt. Nadat de spelers hun scheepskaarten hebben ontvangen wordt de marker één positie verschoven naar fase 4 met de afbeelding van de kraan.



Spelfase 4

Overslag en verwerking in de havens

In deze fase vindt de overslag plaats in alle havens waar schepen liggen. De spelers ontvangen nu produktkaarten voor de afgeleverde grondstoffen. De Havenmeester ontvangt als eerste zijn produktkaarten en daarna de andere spelers, met de klok mee. De grondstoffen gaan terug naar de grondstofvakken en de spelers krijgen hun schepen terug. Deze zijn weer inzetbaar in de volgende spelronde.

Arriveert een schip met een verkeerde grondstof of zonder lading, dan ontvangt de eigenaar van het schip geen produktkaart en gaat het schip terug naar de speler. Bijvoorbeeld als een schip met graan (gele eenheid) aan boord in de Botlekhaven arriveert, waar uitsluitend ruwe olie (zwarte eenheid) verwerkt kan worden, dan gaat het graan terug naar het voorraadvak met granen en ontvangt de speler zijn schip retour. De speler krijgt geen produktkaart en verdient geen overwinningspunten! Nadat de lading van alle schepen verwerkt is, wordt de spelmarker één positie naar vakje 5 geschoven.

Tactische tips van The Game Master

Heb je niet het benodigde produkt voor jouw combinatie in de haven opgehaald, dan kun je twee dingen doen: óf je vaart nog een keer naar dezelfde haven, óf je gaat produkten ruilen.



Spelfase 5

Produkten ruilen

In deze spelfase mogen de spelers onbeperkt produktkaarten met elkaar ruilen. De spelers mogen er voor kiezen of ze vertellen wat voor produkten ze hebben, zodat ze misschien betere deals kunnen sluiten. De volgorde van de beurt is in deze fase niet van belang. Ruilen van produktkaarten is handig om sneller je opdrachten te vervullen. Als niemand meer wil ruilen wordt de spelmarker doorgeschoven naar vakje 6: opdrachten uitvoeren.



Spelfase 6

Oprachtkaarten inleveren

Als de marker op vakje 6 staat mag er niet meer geruild worden. De spelers kunnen nu om de beurt, de Havenmeester

als eerste, maximaal één opdracht vervullen. Je hebt een opdracht uitgevoerd als je de combinatie produkten die op één van jouw opdrachtkaarten staat bij elkaar hebt verzameld met twee of meer produktkaarten. De produktkaarten worden ingeleverd en de speler legt de voltooide opdrachtkaart open voor zich neer. De overwinningspunten, die de speler met de opdracht heeft behaald, zijn nu voor iedereen zichtbaar. De speler neemt nu een nieuwe opdrachtkaart van de stapel, zodat hij weer drie gedekte opdrachtkaarten heeft. De nog niet ingeleverde produktkaarten mogen de spelers gedekt houden voor de andere spelers.

Tactische tips van The Game Master

Produktkaarten mag je sparen totdat je een goede combinatie hebt. Het is ook toegestaan produktkaarten te sparen, ook al heb je een combinatie die op één van de opdrachtkaarten staat. Je vergroot hiermee het aantal combinaties, maar een nadeel is dat je hierdoor geen nieuwe opdrachtkaarten kunt pakken. Bovendien mag je maar één opdracht per spelronde uitvoeren.

Einde van de spelronde

Als alle spelers aan de beurt zijn geweest, geeft de Havenmeester de blauwe pion aan de speler links van hem. Deze speler is nu de nieuwe Havenmeester en hij verschuift de spelmarker weer naar de eerste positie van het speloverzicht met de afbeelding van het schip en de grondstofeenheid. De nieuwe spelronde kan beginnen met het plaatsen van de schepen en grondstoffen (zie spelfase 1).

Einde van het spel

Als één van de spelers 12 overwinningspunten met zijn **opdrachtkaarten** heeft behaald, wordt spelfase 6 afgemaakt. Dit betekent dat de spelers die nog niet aan de beurt zijn geweest nog een laatste kans krijgen een opdracht te vervullen.

Puntentelling en winnaar

De spelers tellen de overwinningspunten van de openliggende opdrachtkaarten, de scheepskaarten én van de verzamelde produktkaarten bij elkaar op. De speler met de meeste overwinningspunten wint het spel. Bij een gelijke stand is de winnaar: de speler die de meeste punten met de opdrachtkaarten heeft behaald. Indien er nog steeds een gelijke stand is, wint de speler met de meeste produktkaarten.

Belangrijk aandachtspunt

De speler die als eerste 12 overwinningspunten met zijn opdrachtkaarten op tafel heeft, hoeft niet altijd de winnaar van het spel te zijn.

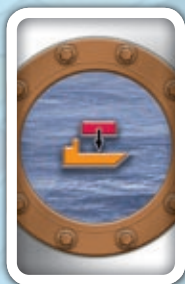
De scheepskarten

In spelfase 3 kunnen de spelers scheepskarten ontvangen. De scheepskarten kunnen in elke spelfase worden uitgespeeld, echter alleen in de eigen beurt. Een speler mag niet meer dan 3 scheepskarten in de hand houden. Scheepskarten met overwinningpunten mogen op tafel worden gelegd. Hierdoor bestaat de mogelijkheid voor spelers om weer nieuwe scheepskarten te verdienen tot het maximum van 3 kaarten in de hand. Als de stapel scheepskarten op is, worden de gespeelde scheepskarten geschud en vormen een nieuwe stapel scheepskarten.



► Wisseltruc

De speler van deze kaart mag de grondstoffen op twee schepen naar keuze verwisselen. Je kunt dit zowel met je eigen schepen als met de schepen van je tegenstanders doen.



► Dubbelslag

De speler van deze kaart mag een extra schip met een grondstofblokje plaatsen. Het schip moet op een startpositie worden gezet. Is er geen plek vrij, dan kan deze kaart niet worden uitgespeeld.



► Tegenslag

Plaats een schip naar keuze via een vaargeul één scheepsvak terug. De kleur van de vaargeul mag je hierbij negeren.



► Zware storm

Plaats een schip naar keuze via de vaargeulen één of twee scheepsvakken terug. De kleur van de vaargeulen mag je hierbij negeren.



► Joker

Deze kaart kan worden ingezet bij het vervullen van opdrachten. De speler van deze kaart mag zelf bepalen welk product deze kaart is.



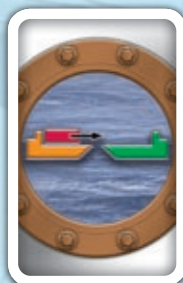
► Voordeel

Deze kaart is één overwinningpunt waard. Je mag deze kaart open of gedekt houden. Indien je drie scheepskarten in de hand hebt, mag je deze kaart open voor je neer leggen, zodat je weer een nieuwe scheepskart kunt ontvangen. De punten van deze scheepskart tellen mee voor de eindoverwinning.



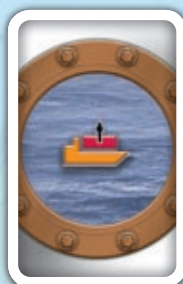
► Extra voordeel

Deze kaart is twee overwinningpunten waard. Je mag deze kaart open of gedekt houden. Indien je drie scheepskarten in de hand hebt, mag je deze kaart open voor je neer leggen, zodat je weer een nieuwe scheepskart kunt ontvangen. De punten van deze scheepskart tellen mee voor de eindoverwinning.



► Vrachtroof

Pak een grondstof van een schip en plaats deze op één van jouw schepen. Heb je nog geen schip dan mag je er één op een startpositie plaatsen. Is er geen startpunt vrij of geen leeg schip beschikbaar, dan kun je deze kaart niet spelen. Het schip zonder voorraad vaart door.



► Controle zeehavenpolitie

De Zeehavenpolitie is getipt dat er smokkelwaren aan boord van een schip zijn. De gehele lading wordt in beslag genomen. De speler van deze kaart neemt een grondstofblokje van een schip naar keuze en plaatst deze in de algemene voorraad grondstoffen. Het schip blijft in de vaart.

Colofon

Spelauteur: Hans van Tol

Grafisch ontwerp: Yvon-Cheryl Scholten

Illustraties: André Grekhov, Hans van Tol en Gerda van Gijzel

Meer weten?

The Game Master BV is de uitgeverij van het havenspel Rotterdam. Indien u vragen heeft over de spelwerking kunt u voor een FAQ lijst onze site bezoeken:

www.thegamemaster.nl

Of een e-mail sturen naar: info@thegamemaster.nl

Ook als u spelonderdelen mist, verzoeken wij u contact op te nemen met The Game Master.

© 2007
alle rechten voorbehouden aan
The Game Master BV
Nieuwerkerk aan den IJssel

