Ports of Europe
Antwerpen

Inleiding
Belgen staan wereldwijd bekend als echte levensgenieters, dankzij de heerlijke producten van hun vaderland. Om deze te kunnen maken moeten grondstoffen uit heel de wereld naar de Antwerpse haven worden vervoerd.
Als eigenaar van een vloot zul je moeten concurreren op de drukke vaargeulen in de Schelde. Vind je weg in het netwerk van sluizen en breng jouw lading veilig in de binnenhaven!

Doel van het spel
De speler met de meeste punten aan het einde van het spel is de winnaar.

Speloverzicht
De spelers verzamelen punten door grondstoffen op hun schepen te laden en naar de juiste havens te vervoeren. Dit levert productkaarten op die punten waard zijn. Door producten te combineren kunnen opdrachten worden vervuld, die extra punten opleveren.

In een spelbeurt kiest een speler uit één van deze drie acties:
1. Een schip op een startpositie plaatsen met daarop een grondstof naar keuze;
2. Een kleur noemen. Alle schepen die voor een vaargeul van deze kleur staan, moeten dan vooruit varen (mits zij niet geblokkeerd worden door andere schepen of dichte sluisdeuren);
3. Eén van zijn opdrachten inwisselen.

Daarnaast mag een speler in zijn beurt:
- producten met andere spelers ruilen;
- één opdracht volbrengen;
- scheepskaart(en) spelen;
- sluiskaart(en) spelen.

Zodra een speler drie opdrachten heeft uitgevoerd, krijgen alle spelers nog één laatste beurt. Daarna tellen alle spelers hun punten. Hierbij tellen ze de punten voor uitgevoerde opdrachten en de punten van de productkaarten die ze nog in de hand hebben. De speler met de meeste punten heeft gewonnen.

1 Spelbord
2 Schepen
3 Grondstoffen
4 Sluis
5 Startpositie
6 Ankerplaats
7 Haven
8 Productkaart
9 Doorvoerhaven


Opdrachtkaart


Scheepskaart


Sluiskaart

Spelmaterialen
- 1 Spelregelboekje
- 1 Spelbord
- 20 Schepen (in de spelerskleuren rood, geel, blauw en groen)
- 56 Productkaarten
- 28 Opdrachtkaarten
- 14 Scheepskaarten
- 14 Sluiskaarten
- 24 Grondstoffen
  - 7x Speelgoed (paars)
  - 6x Cacao (donkerbruin)
  - 6x Gerst (beige)
  - 5x Aardappelen (grijs)
- 3 Sluisdeuren

Voorbereiding
Vouw het spelbord uit en leg het midden op tafel.

Elke speler kiest een kleur en ontvangt in zijn eigen kleur:
- bij 2 spelers: 5 schepen
- bij 3 spelers: 4 schepen
- bij 4 spelers: 3 schepen



Sorteer de productkaarten in de vier kleuren die bij de vier havens horen. Maak hiermee vier aparte stapels, schud elke stapel en leg deze bij de bijbehorende haven op het spelbord. Leg de bovenste kaart van elke stapel open, zodat het product zichtbaar is.

Sluit de 3 sluizen op het spelbord, door de sluisdeur op het geïllustreerde vak over het water te plaatsen. De doorgang is nu geblokkeerd!

Schud de opdrachtkaarten en geef elke speler gedekt 3 opdrachtkaarten. Leg de stapel opdrachtkaarten daarna gedekt naast het spelbord.

Scheid de sluiskaarten van de scheepskaarten. Maak twee aparte stapels kaarten, schud deze en leg ze naast het spelbord. Geef iedere speler gedekt 2 sluiskaarten. De spelers ontvangen geen scheepskaarten bij de start van het spel.

Sorteer de grondstoffen in de vier kleuren en maak hiermee vier voorraden naast het spelbord.

Spelverloop

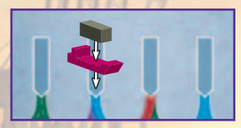
De spelers spelen in volgorde van de klok. De jongste speler begint.

De speler kiest in zijn beurt één van de volgende drie acties:
1. Laden
2. Varen
3. Opdracht inwisselen

Hieronder worden de drie acties nader uitgelegd:

1. LADEN

Plaats een eigen schip met een grondstof naar keuze op één van de vier startplekken.



TIP VAN THE GAME MASTER

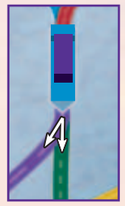
Bekijk de route die jouw schip moet afleggen goed voordat je de startpositie en de lading van het schip bepaalt. Niet alle havens zijn even goed te bereiken vanuit de verschillende posities. Zo kun je het Deurganckdok relatief gemakkelijk bereiken door een schip (met paarse lading) helemaal links op het spelbord te plaatsen. De kans dat jouw lading in deze haven terecht komt neemt af hoe verder je het schip naar rechts plaatst.

OF

2. VAREN

Kies een kleur van een vaargeul en verschuif alle schepen, die op dat moment voor een vaargeul in deze kleur staan en een vrije doorgang hebben, over de vaargeul naar voren.

Let op: alle spelers moeten over de gekozen kleur vaargeul varen, als ze kunnen. Alleen als de doorgang wordt geblokkeerd door een gesloten sluisdeur of door een ander schip aan het einde van de vaargeul, blijft een schip staan. Als een schip zich voor een splitsing van twee vrije vaargeulen met dezelfde kleur bevindt, dan kiest de eigenaar van het schip over welke vaargeul zijn schip vaart.



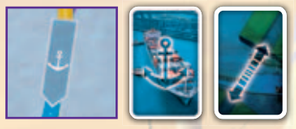
TIP VAN THE GAME MASTER

Houd rekening met de kleuren die de spelers na jou (vermoedelijk) gaan kiezen, zodat je mee kunt profiteren van hun beurt. Ook kan het soms handiger zijn om een extra schip te plaatsen (actie 1).

Bijzondere situaties

Er zijn enkele bijzondere plaatsen op het spelbord. Als een schip daar aankomt, dus ook in de beurt van een andere speler, moet de eigenaar van dat schip direct de bijbehorende actie uitvoeren:

Ankerplaatsen



Komt één van jouw schepen op een scheepsplaats met de afbeelding van een anker, neem dan direct de bovenste kaart van de stapel sluiskaarten óf van de stapel scheepskaarten. Als meerdere van jouw schepen op ankerplaatsen aankomen, neem dan een kaart per schip.
Let op: je krijgt alleen een kaart op het moment dat je schip een ankerplaats bereikt. Je krijgt geen extra kaarten als je schip langer op een ankerplaats blijft staan.

Overslag



Komt één van jouw schepen aan in de juiste haven (de grondstof kan in deze haven worden verwerkt tot een product omdat de kleuren overeenkomen), dan vindt de overslag van jouw schip direct plaats. Neem de bovenste productkaart van de haven en voeg deze aan jouw handkaarten toe. Neem het schip van het spelbord en leg deze voor je neer. Plaats de grondstof weer naast het spelbord bij de voorraad. Draai de bovenste kaart van de stapel productkaarten om, zodat het volgende product zichtbaar is.



Foutieve levering



Als jouw schip in een verkeerde haven aankomt (de grondstof kan niet in deze haven worden verwerkt, omdat de kleuren NIET overeenkomen), dan krijg je geen productkaart. Neem het schip van het spelbord en leg het voor je neer. Plaats de grondstof weer terug op het betreffende voorraadvak. Leg de bovenste productkaart van de haven die je hebt bereikt onderaan de stapel, en draai de bovenste productkaart om zodat het volgende product zichtbaar is.
Uitzonderlijke situatie in de Deurganckdok:
Het kan voorkomen dat er twee schepen - met de juiste lading - tegelijkertijd in de Deurganckdok haven aankomen. In dat geval zullen de productkaarten in volgorde van de beurt (de speler aan de beurt als eerste) aan de eigenaren van de schepen worden toegekend.

Doorvoerhaven



Vaart één van jouw schepen voorbij de binnenhavens en kan deze niet meer in de Antwerpse haven terechtkomen. Dit gebeurt als het schip door de paarse vaargeul aan de onderzijde van het spelbord voorbij vaart. Neem het schip van het spelbord en geef deze aan de eigenaar terug. Leg de grondstof weer in het betreffende voorraadvak. Bovendien worden alle sluizen gewisseld. Open sluizen worden gesloten en dichte sluizen worden geopend. Eerst worden alle schepen verplaatst, daarna worden de sluizen gewisseld.



OF

3. OPDRACHTKAART INWISSELEN

Leg één van de drie opdrachtkaarten uit je hand op de aflegstapel en trek de bovenste opdrachtkaart van de stapel. Deze inwisselactie betekent dat je reguliere beurt hiermee benut is. Overigens kun je wel nog scheeps- of sluiskaarten in je beurt spelen.

TIP VAN THE GAME MASTER

Deze actie kun je uitvoeren als je verwacht een (moeilijke) opdracht niet te kunnen uitvoeren of omdat je hoopt een betere opdracht te krijgen. Als de stapel opdrachtkaarten op is, schud dan de afgelegde opdrachtkaarten en vorm hiermee een nieuwe stapel gedekte opdrachtkaarten.

Extra acties

De actieve speler mag naast één van de drie voornoemde acties de volgende extra acties uitvoeren. Dit mag zowel vóór of na zijn reguliere actie.

- Eén opdracht vervullen, mits je de juiste combinatie productkaarten hebt. Laat de productkaarten zien en leg deze terug onderaan de stapel van de bijbehorende haven. Leg de opdrachtkaart open voor je op tafel. Je krijgt daarna meteen een nieuwe opdracht. Je mag maar één opdracht per beurt vervullen;
- Eén of meer producten met andere spelers ruilen. In jouw beurt mogen de spelers alleen met jou ruilen en niet met elkaar;
- Eén of meer scheepskaarten spelen. Het is mogelijk om voor én na je reguliere actie scheepskaarten te spelen. De kaart leg je op een aflegstapel. Zojuist verworven scheepskaarten mag je NIET in dezelfde beurt spelen. Een speler mag maximaal 3 scheepskaarten in zijn bezit hebben;
- Eén of meer sluiskaarten spelen. Je kunt hiermee bijvoorbeeld eerst een sluis openen en daarna een kleur noemen om door de sluis naar de binnenhaven te varen. De kaart leg je op een aflegstapel. Zojuist verworven sluiskaarten mag je NIET in dezelfde beurt spelen. Een speler mag maximaal 3 sluiskaarten in zijn bezit hebben;

Tip: Je mag de extra acties combineren om het optimale uit je beurt te halen!

Als een speler zijn beurt heeft beëindigd, dan is de speler links van hem aan de beurt.

Einde van het spel

Zodra één van de spelers drie opdrachten heeft uitgevoerd, dan komen alle spelers, dus ook deze speler zelf, nog één keer aan de beurt. Daarna tellen de spelers hun punten bij elkaar op. De speler die de meeste punten aan gerealiseerde opdrachten en in bezit zijnde productkaarten heeft verzameld is de winnaar. Bij een gelijkspel wint de speler met het hoogste aantal punten met opdrachten.

Voorbeeld van het einde van het spel

Dirk behaalt zijn derde opdracht. Hierdoor volgt een slotronde. Alle spelers kunnen in deze ronde nog productkaarten behalen en enkele spelers voeren een opdracht uit. Dirk komt als laatste nog één keer aan de beurt. Daarna tellen de spelers hun punten.

Dirk heeft 6 + 9 + 5 = 20 punten aan opdrachten. Hij heeft nog twee witbier kaarten in zijn hand die ieder 2 punten waard zijn. Hierdoor behaalt hij in totaal 24 punten.

Marie heeft 2 opdrachten van elk 8 punten. Daarnaast heeft ze één lading aardappelkroketjes met een waarde van 3 punten. Marie komt hiermee op 19 punten.

Jan heeft drie opdrachten uitgevoerd voor in totaal 21 punten (waarvan hij één opdracht in de slotronde heeft uitgevoerd en hierdoor net als Dirk 3 opdrachten compleet heeft). Daarnaast heeft hij één frietjeskaart met een waarde van 4 punten in zijn hand. Hij komt hierdoor op een totaal van 25 punten. Jan wint met een verschil van 1 punt.

Uitleg van de Sluiskaarten



Open sluizen

Open evenveel sluizen op het bord als op de kaart staat afgebeeld.
De kaart in de afbeelding opent alle 3 de sluizen. Als er twee of minder sluizen gesloten zijn, open dan zo veel sluizen als je kunt.



Sluit sluizen

Sluit evenveel sluizen op het bord als op de kaart staat afgebeeld.
De kaart in de afbeelding sluit 2 sluizen. Als er minder dan 2 sluizen geopend zijn, sluit dan zo veel sluizen als je kunt.



Verwissel sluisstand

Kies evenveel sluizen op het bord als op de kaart staat aangegeven.
Je mag zelf weten of je deze sluizen allemaal opent, of allemaal sluit. Met de afgebeelde kaart mag je één sluis openen of sluiten.

Uitleg van de Scheepskaarten



Vaar alleen
Kies een kleur vaargeul. Alleen jouw schepen voor een vaargeul van deze kleur gaan vooruit (mits niet geblokkeerd door een ander schip of een sluisdeur).



Extra kleur
Kies een extra kleur vaargeul. Alle schepen voor een vaargeul van deze kleur gaan vooruit (mits niet geblokkeerd door een ander schip of een sluisdeur).



Extra schip
Plaats een extra schip met grondstof naar keuze op één van de vier startplekken.



Stap terug
Kies een schip (van jezelf of van een andere speler). Dit schip moet één stap terug, als dat mogelijk is (sluizen en andere schepen kunnen blokkeren zoals gewoonlijk).



Dubbele opbrengst
Speel deze kaart wanneer één van jouw schepen in de juiste haven aankomt. Neem nu 2 productkaarten in plaats van één.



Voor anker gaan
Speel deze kaart wanneer één van je tegenstanders in zijn beurt een kleur vaargeul noemt. Eén van jouw schepen hoeft niet te varen.
(Deze kaart mag je ook in de beurt van een andere speler inzetten.)



Grondstofwissel
Ruil de grondstoffen van twee schepen om.
Deze schepen hoeven niet van jou te zijn en hoeven niet aan elkaar te grenzen!

Overzicht van de verschillen met Rotterdam

Antwerpen is gebaseerd op hetzelfde spelidee als Rotterdam, een ander havenspel van The Game Master. Hieronder vind je een overzicht van de verschillen, voor de spelers die met Rotterdam bekend zijn:

Actie kiezen

Het belangrijkste verschil met Rotterdam is de indeling van een beurt. Het kompas dat in Rotterdam de volgorde van de acties bepaalt, komt in Antwerpen niet voor. In plaats daarvan kiest een speler in Antwerpen tijdens zijn beurt zelf welke actie hij wil uitvoeren:

1. Een schip op een startpositie plaatsen of
2. Een kleur vaargeul noemen of
3. Eén opdrachtkaart vervangen door een nieuwe.

Hierdoor hebben de spelers meer controle over het verloop van het spel. De acties 'scheepskaart pakken' en 'overslag' gebeuren automatisch als een schip een bijzondere locatie bereikt. De acties 'handelen' en 'opdracht vervullen' gelden als extra acties en mogen naast de reguliere actie worden uitgevoerd.

De Schelde

De nieuwe havenindeling biedt de volgende nieuwe spelelementen:

- **Dubbele vaargeulen**
  Een schip voor een dubbele vaargeul moet varen als één van de twee kleuren wordt genoemd.
- **Sluizen**
  De spelers kunnen de 3 sluizen op het bord openen en sluiten met sluiskaarten. Deze kaarten kunnen ze op een ankerplaats nemen, in plaats van normale scheepskaarten. Een gesloten sluisdeur blokkeert de weg voor alle schepen.
- **Doorvoerhaven**
  Het is mogelijk om alle dokken voorbij te varen en aan de onderzijde van het spelbord te verlaten. In dat geval worden alle sluizen gewisseld: geopende sluizen worden gesloten en andersom.

Nieuwe producten

De grondstoffen en eindproducten in Antwerpen verschillen van de Rotterdamse. De producten variëren in waarde van 1 tot 4 punten, waardoor opdrachten tot maximaal 9 punten kunnen opleveren.

Nieuwe bonuskaarten

Enkele scheepskaarten, zoals de Joker, komen in 'Antwerpen' niet voor. In plaats daarvan zijn nieuwe scheepskaarten toegevoegd.

Colofon

Spelidee: Hans van Tol
Spelontwerp: Hans van Tol, Ruud Kool en Thijs Bressers
Illustraties: Wim Euverman
Grafisch ontwerp: Yvon-Cheryl Scholten

Vertaling Vlaams: Rafaël Theunis
Vertaling Frans: Ferenc Zichy
Vertaling Engels en Duits: The Game Master BV

© 2010
The Game Master BV
Nieuwerkerk aan den IJssel
The Netherlands