

CHARTERED

Jolly Dutch THE GOLDEN AGE



2-6 10+ 60-90

Spelers Leeftijd Minuten

Amsterdam groeit hard en jij wilt hieraan deelnemen. Je bent een koopman die een graantje wil meepikken van de ontluikende handel in de 17e eeuw. Jij kunt winst te maken door in de juiste bedrijven te investeren. Maar maak jij de juiste beslissingen? Kooplieden zoeken manieren om meer kapitaal binnen te halen en risico's te spreiden. Je richt daarom de eerste bedrijven in de geschiedenis op met verhandelbare aandelen (in het Engels chartered enterprises). Jij investeert in Amsterdam, je bouwt je eerste pakhuizen en je draagt bij aan de groei van wat de rijkste stad van het Westen zal worden. Jouw doel? De stad laten bloeien met winst en rijkdom.

SPEL OPZET

Plak voor het eerste gebruik de stickers van de verschillende bedrijven op de negen genummerde pakhuizen. Dit zijn vanaf nu de **hoofdkwartieren**. De namen van de bedrijven zijn de oud Hollandse namen voor de grondstoffen waar in werd gehandeld.

De opzet van het spel is verder afhankelijk van het aantal spelers zoals hieronder uiteen is gezet. Vóór het delen van de starthand worden alle verdiepingskaarten apart gelegd, spelers krijgen deze niet in hun starthand. De kavelkaarten en verdiepingskaarten zijn beide bouwkaarten. Na het delen van de starthand worden deze door elkaar geschud en vormen samen één **trekstapel**. Van deze trekstapel wordt een aantal bouwkaarten opengedraaid voor de **open markt**, het aantal is spelerafhankelijk.

Spelers	Bord	Marktkaarten	Aantal warenhuizen	Bouwkaarten	Start hand	Start kapitaal
2	Havenzijde	5	65	Grijze	11	6x f50 en 3x f100
3	Havenzijde	4	65	Grijze en rode	10	6x f50 en 2x f100
4-5	Centrumzijde	3	Alle 96	All	9	4x f50 en 2x f100
6	Centrumzijde	3	Alle 96	All	8	3x f50 en 2x f100

Iedere speler ontvangt ook twee vlaggen van één kleur, dit zijn **aandelenvlaggen**, en een overzichtskaart van bijpassende kleur.

Gebeurteniskaarten: deze kaarten zijn optioneel en voegen een significante geluksfactor toe aan het spel. Indien de gebeurteniskaarten worden gebruikt, worden deze door de trekstapel heen geschud aan het begin van het spel.

Bepaal de startspeler en start de eerste beurt, hierna vervolgt het spel met de klok mee.

JE BEURT

Je hebt drie mogelijkheden in je beurt, kies één van deze mogelijkheden.

1. Een nieuwe bouwkaart kopen

- **Optioneel:** betaal f50 aan de bank om de open markt bouwkaarten terug in de trekstapel te schudden en een nieuwe open markt te trekken, hierna ga je verplicht verder met het kopen van een bouwkaart. In totaal betaal je dus f100.
- Betaal f50 aan de bank.
- Neem één nieuwe bouwkaart van de trekstapel of de open markt, vul daarna de open markt aan.
- Dit is het einde van je beurt, je mag geen aandelen verhandelen.
- Er is geen maximum aantal handkaarten, aan het einde van het spel betaal je wel f20 boete per handkaart die je nog hebt.

2. Een pakhuis bouwen

- Speel één bouwkaart uit je hand en zet een pakhuis op het gespeelde nummer of voeg de verdieping toe, dit heeft 2a, 2b, 2c of 2d tot gevolg.
- Ontvang als **bouwvergoeding** de nieuwe waarde van het bedrijf.
- Koop of verkoop maximaal twee **aandelen** in totaal van de bank in een willekeurig bedrijf of bedrijven. De minimale aankoopprijs is f50 en gekochte aandelen plaats je open of gesloten voor je op tafel. Of koop een aandelenvlag, in plaats van aandelen, in het bedrijf waaraan je net hebt gebouwd tegen f200 voor je eerste vlag of f400 voor je tweede vlag. De vlag stelt vier extra aandelen voor bovenop de aandelenkaarten.

2a. Een nieuw bedrijf starten

- Als je een pakhuis bouwt wat **niet grenst** aan een bestaand bedrijf én tenminste drie nummers afstand (bufferzone) heeft tot een bestaand bedrijf, start je een nieuw bedrijf.
- Plaats een normaal pakhuis op het gespeelde nummer en zet een hoofdkwartier naar keuze wat nog niet op het bord staat bovenop dit normale pakhuis.
- Plaats twee gratis extra pakhuisen op aangrenzende nummers (niet op elkaar), ook deze gratis pakhuisen moeten buiten de bufferzone (3 nummers) vallen van bestaande bedrijven. Deze nummers hoeft je niet zelf te hebben, zijn later nog speelbaar en hoeven zich niet aan weerszijde te bevinden maar kunnen ook beide aan één kant worden geplaatst.
- Plaats het aandelenfiche op het aandelenoverzicht op f30, dit is de waarde van het nieuwe bedrijf.



Kavelkaart



Verdiepingskaart

COOPSTUEN BORD			
/30.	/50.	/270.	/390.
/40.	/160.	/280.	/400.
/50.	/170.	/290.	/410.
/60.	/180.	/300.	/420.
/70.	/190.	/310.	/430.
/80.	/200.	/320.	/440.
/90.	/210.	/330.	/450.
/100.	/220.	/340.	/460.
/110.	/230.	/350.	/470.
/120.	/240.	/360.	/480.
/130.	/250.	/370.	/490.
/140.	/260.	/380.	/500.

Inhoud

- | | |
|----------------------|-------------------------|
| 1 Tweezijdig bord | 6 Aandelenkaarten (81x) |
| 2 Aandelen overzicht | 7 Guldens (140x) |
| 3 Pakhuizen (105x) | 8 Aandelen fiches (9x) |
| 4 Trekstapel (113x) | 9 Aandelenvlaggen (12x) |
| 5 Open markt | 10 Aflegstapel |

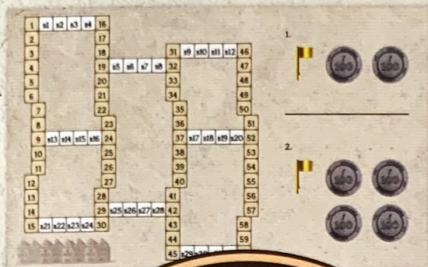




Aandelenkaart



Gebeurteniskaart

Overzichts-
kaart

7



8

- Ontvang één gratis aandeel van dit nieuwe bedrijf.

2b. Een bedrijf uitbreiden – Kavelkaart

- Als je een kavelkaart speelt met een nummer wat grenst aan een bestaand bedrijf, plaats je hier een pakhuis.
- Als het nummer al bezet is, dan zet je er een pakhuis bovenop.
- Voeg de waarde van dit gespeelde pakhuis ($f10$) toe aan de waarde van het bedrijf door het aandelenfiche verder te schuiven op het aandelenoverzicht.

2c. Een bedrijf uitbreiden – Verdiepingskaart

- Als je een verdiepingskaart speelt plaats je een pakhuis op een bestaand pakhuis. Je bent vrij om zelf te bepalen waar je deze verdieping plaatst, de enige eis is dat de voorgaande verdieping er al staat. Voor de 3de verdieping moet er bijvoorbeeld al een 2de verdieping staan, een enkel pakhuis op een nummer is een 1ste verdieping. Een hoofdkwartier is al een 2de verdieping.
- Voeg de waarde van deze verdieping toe aan het bedrijf, de waarde is de verdieping x $f10$ (een 3de verdieping voegt dus $f30$ toe).

2d. Een bedrijf fuseren

- Als je een kavelkaart speelt op een nummer dat twee of drie bedrijven verbindt, fuseer je deze bedrijven.
- Plaats het pakhuis en voeg de waarde ($f10$) toe aan één van de bedrijven, je bent vrij om te kiezen aan welke van de aangrenzende bedrijven.
- Het bedrijf met de hoogste waarde neemt nu het bedrijf met de lagere waarde over, bij gelijke waarde kiest de speler die de fusie veroorzaakt.
- Verkoop alle aandelen, inclusief een vlag indien van toepassing, van het lagere bedrijf aan de bank tegen de huidige aandelenwaarde.
- Voeg de waarde van het lagere bedrijf toe aan die van het hogere bedrijf.
- Verwijder het hoofdkwartier en aandelenfiche van het lagere bedrijf en plaats dit naast het bord. Dit bedrijf is weer te starten.
- Bij een fusie van drie bedrijven kiest de speler die de fusie veroorzaakt welke twee bedrijven eerst fuseren, er is geen vaste volgorde op basis van waarde.

3. Een aandeel verkopen en een nieuwe bouwkaart kopen

- Als je (1) geen nieuwe bouwkaart kan kopen en (2) geen pakhuis kan bouwen, dan moet je tenminste een van je aandelen verkopen aan de bank.
- Je ontvangt de waarde van het aandeel.
- Je koopt een nieuwe bouwkaart van de trekstapel of markt.

LET OP: Als de trekstapel leeg is en je geen pakhuis kan bouwen, dan moet je passen en kan je geen van de bovenstaande drie mogelijkheden uitvoeren. Gespeelde kaarten mogen niet worden hergebruikt en niet in de trekstapel worden geschud.

AANDELEN

- Elk bedrijf heeft negen aandelenkaarten.
- Na het bouwen van een pakhuis heb je altijd de mogelijkheid twee aandelen te kopen of verkopen in een willekeurig bedrijf op het bord of een vlag te plaatsen.
- Het kopen van aandelen kost altijd minimaal $f50$. Is het bedrijf meer dan $f50$ waard dan betaal je de daadwerkelijke waarde. Het verkopen van

6



9



aandelen is altijd tegen de daadwerkelijke waarde, ook als dit onder de f50 is.

- Het kopen en verkopen is altijd een transactie met de bank, niet met andere spelers. Zijn er geen aandelen meer te koop in de bank, dan vervalt de optie om aandelen te kopen.
- Een vlag stelt vier extra aandelen voor, bovenop de negen aandelenkaarten. Een vlag mag je alleen plaatsen in een bedrijf waar je net aan hebt gebouwd en waar nog geen vlag in staat. Je eerste vlag kost altijd f200, je tweede altijd f400. Deze kosten zijn onafhankelijk van de waarde van het bedrijf. Je krijgt een vlag niet terug nadat deze bij een fusie is verkocht en je kan een vlag niet vrijwillig verkopen.
- De waarde van een bedrijf kan nooit boven de f500 stijgen en nooit onder de f30 zakken.

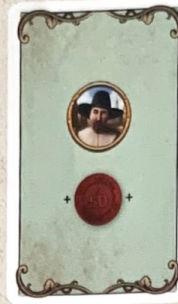
GEBEURTENISKAARTEN

- Gebeurteniskaarten zijn optioneel. Als ervoor wordt gekozen hiermee te spelen, schud dan het hieronder aangegeven aantal gebeurteniskaarten door de trekstapel na het delen van de starthand. De achterkant van gebeurteniskaarten is niet te onderscheiden van de bouwkaarten.

Spelers	2	3	4	5	6
Gebeurteniskaarten	12	10	12	10	8

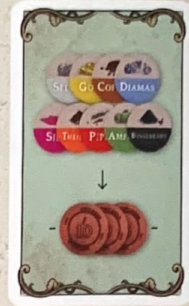
- Wanneer een bouwkaart wordt genomen of opgedraaid op de open markt en dit een gebeurteniskaart blijkt te zijn, wordt deze onmiddellijk afgehandeld en een nieuwe bouwkaart genomen of opgedraaid.
- Gebeurteniskaarten kunnen invloed hebben op de waarde van een bedrijf, of spelers een boete laten betalen of spelers dwingen één of twee aandelen te verkopen.
- Behalve de gebeurteniskaarten waar spelers verplicht één of twee aandelen aan de bank moeten verkopen, hebben alle gebeurteniskaarten een positieve en een negatieve versie. Dit is te zien aan het + of - teken naast het bedrag.
- Als een gebeurteniskaarten wordt genomen of opgedraaid waar spelers verplicht één of twee aandelen aan de bank moeten verkopen, dan moet de speler die dit heeft veroorzaakt als eerste verkopen. Daarna volgen de andere spelers met de klok mee.

Er zijn vier typen gebeurteniskaarten



Geld

Elke speler ontvangt (+) of verliest (-) f50



Aandelen

Alle bedrijven verliezen f30 in aandelen waarde



Verkoop

Elke speler moet één (-1) of twee (-2) aandelen naar keuze verkopen



Drie bedrijven

De drie afgebeelde bedrijven winnen (+) of verliezen (-) aandelen waarde

EINDE VAN HET SPEL

- Zelfs een stad als Amsterdam heeft grenzen. Als alle pakhuizen zijn gespeeld, eindigt het spel onmiddellijk.
- Betaal een boete van f20 voor elke bouwkaart die je nog bezit.
- Verkoop alle aandelen en vlaggen terug aan de bank tegen de huidige waarde van het bedrijf, te beginnen met het bedrijf met de laagste waarde.
- De speler met het meeste geld is de rijkste koopman van Amsterdam geworden en wint Chartered: The Golden Age.

Made in Germany

Designed in the Netherlands

www.jollydutch.com

AUTEURS: Alexander Kneepkens & Arnold van Binsbergen

ARTIEST: Henk-Jan Hoogendoorn

Afstamming van Wolfgang Kramer's Big Boss

Kickstarter versie - Mei 2019



Jolly Dutch
Productions