

EEN KORTE GESCHIEDENIS VAN AMSTERDAM

Amsterdam is een havenstad, tot bloei gekomen aan de rivier de Amstel. Het is aan de gunstige positie, de ligging aan de vroegere Zuyder Zee (nu IJsselmeer), te danken, dat Amsterdam zich ontwikkeld heeft en gevrijwaard voor aanvallen van buiten af.

Voor de oorsprong van de stad moeten wij terug gaan naar de 11e eeuw. Rond het begin van de 13e eeuw werd een dam in de monding van de Amstel gebouwd, daar waar de Zuyder Zee begon, die later de haven van Amsterdam zou worden.

In de 15e eeuw was het al een belangrijke doorvoerhaven voor het verkeer tussen de Oostzee en de Middellandse Zee. De koloniën in Zuid-Afrika, Zuid-Amerika, de Antillen en Indonesië werden de basis van de invloedrijke en machtige Republiek der Nederlanden.

In 1622 werden vier groepen kanalen gegraven in brede concentrische cirkels rond het centrum van de oude stad. Zo ontstonden Singel, Herengracht, Keizersgracht en Prinsengracht. Bouwkundig gezien iets buitengewoons, aangezien het de eerste stad was, die gebouwd werd volgens een vooropgezet plan. Het project werd voltooid in 1658 en was een oplossing voor de enorme bevolkingsaanwas aan het begin van de 17e eeuw, nadat Amsterdam zich bevrijd had van de Spaanse bezetter.

Schippers maakten graag gebruik van deze nieuwe waterwegen en zij bouwden hun huizen en pakhuizen langs de grachten. Al snel werd de stad een centrum voor de handel in thee, tabak, specerijen, rubber, koffie, cacao en diamant. Al het vervoer in de stad verliep over het water. Kleine boten vervoerden hun koopwaar door het Damrak en door de grachten. De goederen werden dan opgeslagen in de pakhuizen of op de zolders van de huizen van de kooplieden.

In de 17e en 18e eeuw hebben de invloedrijke kooplieden Amsterdam veranderd in een vrijhandelstad met zijn eigen democratische tradities, zonder welke vorm van bureaucratie dan ook.

Dit geestelijk klimaat trok veel vreemdelingen aan, die in hun eigen land om hun godsdienst of politieke keuze vervolgd werden. In Amsterdam konden zij hun eigen godsdienst belijden en hun politieke werken werden niet als verraad beschouwd.

Rijke immigranten uit Zuid-Nederland (tegenwoordig België), Frankrijk, Duitsland en de welgestelde Joden uit Spanje en Portugal werden gastvrij binnengehaald en hun geld speelde een belangrijke rol in de geschiedenis van Amsterdam.

De rijke kooplieden bouwden prachtige stenen huizen volgens de Franse mode. Deze 'Lodewijk-huizen' zoals ze werden genoemd, werden rijkelijk versierd met marmer, mooie trappen en gevellantaarns. Kenmerkend voor veel van deze huizen zijn de balken in de spits van de gevel, die nu nog steeds worden gebruikt bij verhuizingen.

Zelfs de opkomst van het moderne Amsterdam, met alle kenmerken van de 20e eeuw, heeft geen afbreuk kunnen doen aan wat Amsterdam uniek maakt: de wereldstad met bezige mensen, die op een tevreden manier samenwerken en wonen binnen het intieme netwerk van grachten.

S P E L R E G E L S

Inhoud van het spel:

- 1 speelbord
- 30 souvenirkaarten
- 20 kanskaarten nederlandse/engelse tekst
- 20 kanskaarten duitse/franse tekst
- 1 spelreglement
- 5 bootjes
- 12 fiches
- 1 dobbelsteen

Inleiding:

Het doel van het spel is zes bezienswaardigheden in Amsterdam te bezoeken, en als eerste speler weer bij het beginpunt terug te keren. U reist met rondvaartboten via de waterwegen, precies zoals U dat in het echt zou kunnen doen.

Vorbereiding:

Iedere speler kiest een boot in een bepaalde kleur, waarmee hij zich voortbeweegt op het speelbord en plaatst die op het beginpunt in de Amstel, daar waar een diamant is getekend.

Het pak kanskaarten wordt geschud en met de tekst naar beneden op tafel neergelegd.

Het pak souvenirkaarten wordt geschud en iedere speler krijgt zes kaarten, die hij niet aan de andere spelers laat zien. Als er minder dan vijf spelers meedoen, worden de overblijvende souvenirkaarten weggelegd.

Het spel:

Iedere speler houdt zijn kaarten bij zich en onderzoekt zorgvuldig via welke route hij het beste kan varen om zo vlug mogelijk de zes, op zijn kaarten aangegeven, bezienswaardigheden te bezoeken.

Elke speler krijgt twee blauwe fiches, welke brugafsluiters voorstellen. Als zo'n brugafsluiter op een brug geplaatst wordt, betekent het, dat die brug dicht is en dat niemand er door kan zolang deze gesloten is.

Voor het spel begint, plaatst iedere speler zijn twee brugafsluiters op twee bruggen, die hij zelf mag uitkiezen. Dus: bij het plaatsen van de brugafsluiters zullen de spelers trachten hun eigen route vrij te houden en de routes van de andere spelers zoveel mogelijk te blokkeren.

Wie met de dobbelsteen het hoogste aantal ogen gooit mag beginnen. Vervolgens speelt men beurtelings verder volgens de wijzers van de klok. Telkens als U aan de beurt bent, mag U zoveel bruggen passeren als het aantal ogen dat de worp met de dobbelsteen aangeeft; U bent het echter niet verplicht. Dus, als U vier gooit, mag U óf 1 óf 2 óf 3 óf 4 bruggen passeren. Voorbeeld: als U bij de brug van het Tabacologisch Museum bent, moet U minstens een één gooien om bij de Magere Brug te komen, minstens twee om bij het Waterlooplein te komen en minstens een vijf om bij Café Hoppe te komen.

Een bezoek aan een bezienswaardigheid:

Als U bij een brug komt, die telt als bezienswaardigheid die U wilt bezoeken, dan zegt U de naam van die bezienswaardigheid, draait de bijbehorende souvenirkaart om en legt die open voor U op tafel.

Bij uw volgende beurt neemt U een kanskaart en volgt de daarop aangegeven instructies. Bij uw daaropvolgende beurt mag U uw reis voortzetten, tenzij de kanskaart U anders heeft geïnstrueerd.

Kanskaarten:

De kanskaarten zullen U vaak vooruit helpen, soms ook zullen deze kaarten uw reis flink bemoeilijken. De tekst op de kanskaarten spreekt voor zich.

Als de instructie op de kaart U opdraagt een brugafsluiter te verplaatsen, dan pakt U een van de fiches van het speelbord — U opent dus een brug — en zet dat zelfde fiche op een andere brug, die U daarmee afsluit.

Als een kanskaart een speler opdraagt ergens anders heen te gaan, dan moet hij dat meteen, dus in dezelfde beurt, doen.

Als de brug waar hij naar toe gestuurd wordt, gesloten is, dan opent de speler die brug en plaatst de fiche ergens anders op het speelbord.

Nadat de instructies zijn uitgevoerd, wordt de kanskaart omgekeerd teruggelegd onder het stapeltje.

Het openen en sluiten van bruggen:

Er zijn drie manieren om een gesloten brug te openen:

1. Een kanskaart kan U toestaan één of twee brugafsluiters te verplaatsen.
2. Als U één gooit mag U kiezen: óf een fiche verplaatsen, óf uw boot verzetten.
3. Als het aantal ogen dat U gooit gelijk is aan het aantal souvenirkaarten dat U nog heeft, mag U, in plaats van uw boot te verplaatsen, één fiche verplaatsen.

Voorbeeld: als U een drie gooit en U moet nog drie bezienswaardigheden bezoeken, mag U één fiche verplaatsen in plaats van het verzetten van uw rondvaartboot.

Denk er aan, dat alle brugafsluiters gedurende het gehele spel op het speelbord moeten blijven!

Tactische overwegingen:

De brugafsluiters en de kanskaarten bieden U de mogelijkheid uw tegenstanders op te houden. Het is in uw eigen belang de andere spelers zoveel mogelijk te hinderen. Hoe verder ze gevorderd zijn in hun reis, hoe meer bezienswaardigheden zij al hebben bezocht, des te meer moeten ze tegengehouden worden. Daarom is het logisch, dat de spelers als slachtoffer diegene uitzoeken, die op een bepaald moment het verst gevorderd is.