

Die Kaufleute von Amsterdam

[Les marchands d'Amsterdam]

Reiner Knizia • 2000 • Jumbo

traduction "Dominique Vandaële" 1.0

3 à 5 joueurs

+ 10 ans

90-120 mn

CONTENU



1 plateau de jeu

1 horloge de vente aux enchères

120 tuiles de jeu (de 5 couleurs, 24 par joueur)

84 cartes

3 disques (le maire, l'horloge, le seau de défausse des cartes)

1 grand pion (employé comme marqueur de temps)

L'argent (20 x 10 000, 20 x 20 000, 15 x 50 000, 30 x 100 000 et 12 x 500 000 florins)

5 marqueurs de crédit

Reportez-vous à Amsterdam au 17ème Siècle quand la ville devenait puissante et prospère comme jamais elle ne l'avait été auparavant; quand les navires marchands d'Amsterdam naviguaient par delà les océans du monde et rapportaient des marchandises dans leur port d'origine pour y faire de grands profits. La population avait augmenté rapidement et de manière spectaculaire et la cité s'était considérablement étendue. Les Arts s'étaient développés et c'est à cette époque que des peintres comme Rembrandt produisirent leurs plus grands chefs-d'oeuvre.

Dans ce contexte, chaque joueur prend le contrôle d'une riche et puissante famille marchande. Chacun essaie de réaliser des profits à l'égard de la Bourse des marchandises et d'étendre son pouvoir à Amsterdam et dans les colonies. Être maire d'Amsterdam présente des avantages particuliers mais c'est un poste qui change de mains fréquemment. Celui qui le détient doit profiter de cette occasion.

Résumé du Jeu

Les quatre quartiers du vieil Amsterdam illustrés au milieu du plateau de jeu sont: Grachten, Nieuwe Zijde, Oude Zijde et Lastage. Autour de ceux-ci, une carte du monde montre les quatre continents qui ont une importance dans le jeu : les Amériques, l'Afrique, l'Europe et l'Extrême-Orient. Sur chaque continent se trouvent des colonies commerciales. Sur le bord inférieur du plateau est représentée la Bourse des marchandises. Il y a des marchés pour chacune d'elles; les pierres précieuses, le sucre, les épices et la soie.

(Voir les symboles à la page 3 du livret de règles.)

Sur les trois autres bords du plateau se trouve la ligne du temps. Le jeu commence en 1579 pour se terminer en 1666. Les événements importants pour Amsterdam durant cette période sont représentés au moyen de symboles. Les joueurs commencent avec les tuiles de jeu à leur couleur devant eux. Pendant le jeu, ces tuiles seront placées sur la Bourse des marchandises, à Amsterdam et sur les colonies commerciales. Les cartes sont le moteur du jeu. Ils déterminent les places où les tuiles peuvent être placées. Il y a des cartes pour la Bourse des marchandises, pour Amsterdam et pour les colonies commerciales.

Le joueur dont c'est le tour détient le poste de maire d'Amsterdam et met

les trois grands disques devant lui.

(Voir l'illustration en haut de la page 4 du livret de règles.)

La signification des disques

- **le disque du Maire** : pour la carte qui va être employée par le maire lui-même.
- **le disque de l'horloge** : pour la carte qui va être vendue aux enchères.
- **le disque du seau à cartes** : pour la carte qui va être défaussée.

Le Maire prend une carte de la pioche et doit alors décider ce qu'il veut en faire: l'employer lui-même, la vendre aux enchères ou la défausser. Il place la carte sur le disque de son choix. Il prend ensuite une deuxième carte de la pioche et la place sur un des deux disques restants. Enfin, il prend une troisième carte et la place sur le dernier disque libre. Quand les trois disques sont recouverts d'une carte, les actions associées à ceux-ci sont exécutées. D'abord la carte sur le disque du seau à défausse est enlevée et mise sur la pile de cartes défaussées. Ensuite, c'est le tour de la carte sur le disque de maire. Cela donne le droit au maire de placer une ou plusieurs de ses tuiles quelque part sur le plateau. Enfin, la carte sur le disque de l'horloge des enchères est vendue aux enchères à l'aide de l'horloge. L'acheteur de la carte placera alors certaines de ses tuiles sur le plateau. Comment gagne-t-on de l'argent? Dans la pioche se trouvent des cartes montrant un sablier. Quand le maire découvre l'une de ces cartes, le marqueur de temps est déplacé d'une case en avant sur la ligne du temps. Les cases sur cette ligne peuvent, par exemple, accorder le droit à tous les joueurs d'établir une colonie commerciale ou de construire une maison à Amsterdam. Mais certaines cases permettent le décompte des positions pour Amsterdam, la Bourse des marchandises et les colonies commerciales. Si le marqueur de tour arrive sur une telle case, les joueurs qui détiennent les meilleures positions sont déterminés et ces joueurs reçoivent un bonus monétaire de la banque. Le joueur avec le plus d'argent à la fin du jeu est le gagnant.

Préparation du jeu

Mettez le plateau au milieu de la table et placez le marqueur de temps sur la première case (1579) de la ligne de temps. On donne à chaque joueur 400,000 florins de la banque. Un joueur est choisi pour être le banquier et se charge de l'argent et des marqueurs de crédit. Les cartes sont mélangées et placées en pioche face cachée à côté du plateau de jeu. Le joueur qui a visité Amsterdam le plus souvent commence (ou bien tirer au sort). Le 1er joueur prend les trois disques et l'horloge de vente aux enchères et les place devant lui. Le 1er joueur a la position assignée 1, son voisin de gauche la position 2 et cetera autour de la table. Chaque joueur choisit une couleur et prend les 24 tuiles correspondantes. S'il y a moins de 5 joueurs, les tuiles restantes sont remises dans la boîte. Chaque joueur place alors trois de ses tuiles sur le plateau sur des positions correspondantes à son numéro.

(Voir l'illustration en bas de la page 4 du livret de règles.)

Le Jeu

Le 1er joueur commence. Après cela le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour est le maire actuel et place les trois disques devant lui. Il tire alors une carte de la pioche et la place sur un des trois disques. Il tire alors de nouvelles cartes jusqu'à ce qu'il y ait une sur chaque disque. Pour être capable de prendre une décision juste, la connaissance des cartes est importante.

Cartes de marchandises

(illustration en haut de la page 5 du livret de règles)

Une carte de marchandises signifie que le joueur reçoit trois nouvelles pièces de marchandises (pierre précieuse, sucre, épice, soie). Il ne peut pas en choisir trois du même type, mais on permet toutes les autres combinaisons. Si la marchandise ont d'un type que le joueur n'a pas encore , il

place une de ses tuiles sur le premier espace de la rangée appropriée de la Bourse des marchandises; autrement il déplace sa tuile existante vers l'avant. Si la tuile du joueur est déjà sur la dernière case de la rangée, elle ne peut pas être déplacée plus loin.

Exemple : (Illustration page 5 du livret de règles)

Violet a des tuiles sur les premières cases des marchandises "sucre" et "épice", mais aucune tuile pour "pierres précieuses" et "soie". Il choisit une marchandise "soie" et deux marchandises "épice" pour ses trois articles. Pour enregistrer cela il place une tuile sur le premier espace de la rangée "soie" et déplace sa tuile d'épice de 2 cases vers l'avant soit le troisième espace de la rangée.

Règle spéciale pour 3 Joueurs : Il y a six cartes de marchandises qui sont marquées avec 3 joueurs barrés. Si seulement trois personnes jouent, ces cartes sont défaussées si elles sont tirées et une carte de remplacement est tirée immédiatement. S'il y a quatre ou cinq joueurs, ces cartes ont la même signification que les autres cartes de marchandises.

Cartes de colonies commerciales

(illustration en haut de la page 6 du livret de règles)

Avec une carte de colonie commerciale on peut établir une colonie du type approprié en plaçant une tuile sur un site correspondant. Le choix n'est pas complètement libre. La carte montre où la tuile peut être placée. Il existe des cartes sur lesquelles un seul continent est marqué. Dans ce cas la colonie (correspondant à une tuile marchandise au libre choix du joueur) doit être placée sur le continent désigné. Le joueur choisit un site vide et l'occupe avec sa tuile. Il y a aussi des cartes sur lesquelles les quatre continents sont marqués, mais qui montre juste une sorte de marchandise sur le côté droit. Cette fois le joueur choisit un site sur l'un des quatre continents illustré par le type de marchandise correspondant. Si tous les sites possibles sont occupés, le joueur est malchanceux et ne peut pas établir une nouvelle colonie commerciale. Chaque nouvelle colonie qui est fondée donne un avantage au joueur sur la Bourse des marchandises. La tuile marchandise du joueur correspondant à la nouvelle colonie est déplacée d'une case en avant.

Exemple : En haut de la page 6 du livret de règles, deux cartes sont illustrées, une de chaque sorte. La première montre les Amériques. Avec celle-ci le joueur choisit n'importe quel site vide dans les Amériques et y place une colonie. La tuile sur la Bourse des marchandises correspondant au type de la marchandise choisie est déplacée en avant d'une case.

La deuxième carte permet au joueur de choisir un site vide en "soie" sur l'un des quatre continents et d'y placer une tuile. Cette fois, ce sera le marqueur "soie" du joueur qui sera déplacé en avant sur la bourse.

Cartes d'Amsterdam

(illustration au milieu de la page 6 du livret de règles)

Avec une carte d'Amsterdam, une maison (sous la forme d'une tuile) peut être construite sur un site vide à Amsterdam. Sur certaines cartes, un seul quartier est mis en évidence et la maison doit être construite dans cette zone; sur d'autres cartes, deux zones sont mises en évidence et le joueur peut construire dans l'une des deux. De plus, une des tuiles du joueur sur la Bourse des marchandises peut être avancée d'un espace. Les cartes montrent les marqueurs de marchandises qui peuvent être choisis par le joueur pour être déplacés. Parfois il n'y a aucun choix; d'autres cartes donnent un libre choix. Si dans le ou les quartiers, tous les sites sont construits, le joueur ne peut pas construire la nouvelle maison (**note du traducteur:** *la traduction anglaise ne dit pas si on peut quand même dans ce cas avancer une marchandise sur la bourse*).

Exemple : la carte de gauche au milieu de la page 6 donne au joueur le choix de construire une maison dans Oude Zijde ou dans Grachten; mais pas de choix en ce qui concerne le marqueur de marchandises à déplacer : ce doit être la tuile de pierres précieuses. Avec la carte de droite, la construction doit se faire dans Lastage, mais le joueur peut déplacer la tuile marchandise de son choix sur la bourse. Dans les deux cas, si le joueur n'a pas encore de tuile dans la rangée appropriée, il peut en placer une sur la première case de la ligne.

Cartes de Sablier

(illustration en bas de la page 6 du livret de règles)

Quand le maire retourne une carte de sablier, il déplace le marqueur de temps d'une case en avant sur la ligne de temps. Si la case contient des instructions, celles-ci sont immédiatement effectuées (Voir la section des règles concernant "la ligne de Temps" pour la liste des icônes et leurs significations.). Les cartes de sablier sont des cartes complémentaires et après que le marqueur de temps a été déplacé et les instructions suivies, elles sont placées sur la pile de défausse. Le maire tire alors une carte de remplacement destinée à être placée sur un des disques. Toutes les cartes sont placées sur la pile de défausse une fois qu'elles ont été utilisées.

• Carte défaussée

La carte sur le disque de seau est utilisée d'abord. Elle est simplement placée sur la pile de défausse.

• Carte employée par le maire lui-même

Ensuite la carte sur le disque de maire est traitée. Le joueur qui détient le poste de maire peut employer cette carte pour lui gratuitement. Il place de nouvelles tuiles sur le plateau et/ou déplace ses tuiles sur la Bourse des marchandises comme indiqué par la carte. Ensuite celle-ci est placée sur la pile de défausse.

• Carte mise aux enchères

Le maire mène la vente aux enchères. Le vainqueur de celle-ci paye la somme à la banque (NB : position 90 sur l'horloge pour 90 000 florins, etc.) et place ensuite une nouvelle tuile sur le plateau et/ou déplacent ses tuiles sur la Bourse des marchandises comme signaler par la carte. Ensuite celle-ci est placée sur la pile de défausse.

La vente aux enchères

Le maire commence par régler l'horloge. Il tourne la flèche sur la position "START" et il place l'horloge de manière que tous les joueurs puissent l'atteindre facilement.

Le maire peut participer à la vente aux enchères. Quand les joueurs déclarent être prêts, il pousse le bouton au milieu de l'horloge. L'indicateur défile alors lentement de telle sorte que le prix à payer diminue progressivement. La première personne à appuyer sur le bouton acquiert la carte. Cependant, plus on attend, plus cela devient moins cher. Si l'indicateur est stoppé entre deux prix, l'acheteur doit payer le plus élevé (Cette méthode de vente aux enchères est basée sur le système traditionnel hollandais.) Aussitôt que l'indicateur passe 50, il s'arrête. La vente aux enchères est alors finie, la carte ne peut plus être achetée et elle est défaussée. Si un joueur presse le bouton avant que l'indicateur n'atteigne 200, l'horloge est relancée. Tous les joueurs participent alors à une nouvelle vente aux enchères, mais cette fois le joueur qui appuie payera le double de la somme indiquée. Si l'indicateur atteint 100 avant que quelqu'un n'appuie une seconde fois, la carte va au joueur qui a arrêté l'horloge avant 200 la première fois. Il paye alors à la banque 200,000 florins pour la carte. Si le joueur qui arrête l'horloge ne peut pas payer le prix demandé, la vente aux enchères a de nouveau lieu, mais sans la participation de ce joueur. Avant chaque nouvelle vente aux enchères, l'horloge doit être réglé avec l'indicateur sur la position "START".

La fin d'un round

Aussitôt que le maire a clôturé la vente aux enchères et que l'acheteur de la carte l'a appliquée, le tour du maire actuel prend fin. Il donne les trois disques à son voisin de gauche, qui devient maintenant le nouveau maire. Il tire une carte de la pioche, la place sur un disque, etc.

La ligne du temps

Quand le maire retourne une carte "sablier", il déplace le marqueur de temps d'une case en avant. Sur certaines cases, rien n'arrive; mais sur la plupart, une instruction doit être suivie. S'il y a un symbole sous l'année, la liste suivante explique quoi faire. Les instructions doivent être effectuées immédiatement. Quand les instructions affectent tous les joueurs, celui à la gauche du maire prend

son tour d'abord. Les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre, pour terminer par le maire.

(Voir les illustrations à la page 8 du livret de règles.)

- **f 400** : c'est la case de départ. Chaque joueur reçoit de la banque 400,000 florins en capital de départ.
- **Bateau** : les Bateaux apportent des marchandises. Chaque joueur peut soit déplacer une de ses tuiles sur la Bourse des marchandises d'une case en avant, soit placer une nouvelle tuile sur la première case d'une rangée "marchandise".
- **Globe** : Chaque joueur peut établir une nouvelle colonie commerciale. Pour cela, placez une de vos tuiles sur un site vide de votre choix. Une fois que la colonie a été fondée, la tuile correspondante à la marchandise sur la Bourse des marchandises est avancée d'une case (ou une nouvelle tuile est placée sur le premier espace de la rangée si vous n'avez pas déjà une).
- **Le blason d'Amsterdam** : Chaque joueur place une nouvelle tuile sur un site vide de maison à Amsterdam.
- **Crédit** : Chaque joueur peut emprunter 120,000 florins à la banque. Cependant, à la fin du jeu, il doit rembourser 200,000 florins à la banque. Un joueur qui fait un prêt reçoit 120,000 florins de la banque et prend un marqueur de crédit.
- **Blason barré** : Chaque joueur perd une maison, et doit enlever une de ses tuiles d'un site de maison à Amsterdam.
- **Globe barré** : Chaque joueur perd une colonie commerciale et doit enlever une de ses tuiles "colonie" sur le globe.
- **Bateau barré** : Chaque joueur doit déplacer une de ses tuiles sur la Bourse des marchandises d'une case vers l'arrière.
- **Bateau fléché** : Sur chaque rangée de la bourse des marchandises, la tuile qui est la plus avancée est reculée d'une case. Si des tuiles sont à égalité, celles-ci reculent toutes.
- **Grille de nombres et bateau** : un marquage intermédiaire pour la bourse des marchandises a lieu (voir la section suivante). Il y a trois cases de ce genre sur la ligne de temps.
- **Grille de nombres et blason** : un marquage intermédiaire pour les quartiers d'Amsterdam a lieu (voir la section suivante). Il y a deux cases de ce genre sur la ligne de temps.
- **Grille de nombres et globe** : un marquage intermédiaire pour les colonies commerciales a lieu (voir la section suivante). Il y a deux cases de ce genre sur la ligne de temps.
- **La dernière case de la ligne** de temps appelle à un marquage final des points pour les trois secteurs - la bourse des marchandises, les quartiers d'Amsterdam et les colonies. Cette dernière case détermine souvent le gagnant du jeu.
- **Sur les cases 1585, 1596-97, 1600 et 1665**, aucune action n'a lieu.

*(**Note du traducteur** : les nombres 50,000 et 200,000 sur les cases 1600 et 1665 indiquent simplement la population atteinte à Amsterdam au cours de ces années)*

Gains d'argent

Chaque fois que le marqueur de temps est déplacé à une case contenant une des grilles de nombres, un décompte a lieu et des gains en argent sont distribués.

Cela se déroule de la façon suivante :

Il y a toujours quatre secteurs à considérer : les quatre sortes de marchandises sur la bourse des marchandises, les quatre quartiers à Amsterdam ou les quatre continents. Sur la bourse des marchandises le plus gros gain va à la marchandise qui a la tuile la plus avancée. Dans les quartiers et les colonies commerciales, il va au secteur contenant le plus de tuiles. Après que le classement des quatre secteurs a été établi, vous déterminez les deux joueurs qui ont le plus de tuiles dans le secteur. Seuls ces deux joueurs prennent l'argent. La première somme dans la grille de gains va au joueur avec le plus de tuiles, la deuxième somme va au second.

Exemple : (Voir le diagramme pour 1611 à la page 9 du livret de règles.)

Amsterdam vaut 100/60, 80/40, 60/40, 40/20. Un 1er décompte a lieu pour déterminer le quartier qui contient le plus de tuiles. Ensuite le joueur avec le plus de tuiles dans cette zone gagne 100,000 florins, celui en deuxième place prend 60,000 florins. Pour le quartier avec le second plus haut nombre de tuiles, le joueur avec le plus de tuiles prend 80,000 florins et celui en deuxième place gagne 40,000 florins. Et cetera.

Il y a des cas particuliers :

- Si un seul joueur a une présence dans un secteur, l'argent pour la deuxième place n'est pas attribué.
- Si plusieurs joueurs sont à égalité en 1ère place dans un secteur, l'argent pour le premier et le deuxième est additionné et réparti également entre eux.
- Si plusieurs joueurs sont à égalité pour la deuxième place dans un secteur, l'argent pour cette place est divisé également entre eux.
- Si la somme à répartir n'est pas divisible en parts égales entre les joueurs concernés, la part de chaque joueur est arrondie vers le bas au plus proche de 10,000 florins.
- Si plusieurs secteurs sont à égalité dans les classements, ils sont départagés comme suit: Chaque secteur contient un numéro de 1 à 4. Le secteur avec le chiffre le plus bas gagne en cas d'égalité. Par exemple, avec les continents, les Amériques (=1) gagneraient en cas d'égalité avec l'Afrique (= 2). Avec des matières premières, le sucre (= 1) gagnerait une égalité avec la soie (= 4).

Exemple : (Voir l'image au sommet de la page 10 du livret de règles.)

L'exemple montre les positions sur la bourse des marchandises. Le marqueur de temps est sur 1611 et donc nous employons les valeurs de la table à la page 9.

(note de traduction : cet exemple pourrait prêter à confusion car le symbole de blason sous l'année indique qu'un décompte a lieu pour les quartiers d'Amsterdam et non pour la bourse des marchandises). La rangée avec une tuile la plus avancée est celle des pierres précieuses, donc pour le paiement de 100/60. Bleu est seul en première place et se prend 100,000 florins. Jaune et Vert sont à égalité pour la seconde place et partagent 60,000, obtenant 30,000 florins chacun.

Une égalité pour la deuxième tuile la plus avancée existe entre le sucre et la soie. Le sucre a le chiffre 1 et la soie le chiffre 4, ce qui signifie que le sucre prend la deuxième place et la soie la troisième. Pour la ligne du sucre, Orange prend 80,000 florins et Bleu 40,000; pour la soie, 60,000 florins vont à Vert et 40,000 à Orange. Pour les épices, la table prévoit des gains de 40,000 et 20,000 florins. Bleu et Orange sont à égalité pour la première place; chacun reçoit 30,000 florins.

Amsterdam

Une règle spéciale est d'application ici. Les bonus sont évalués non pas sur le nombre de maisons qu'un joueur a dans une zone, mais sur la taille du plus grand groupe de maisons connectées qu'un joueur a dans la zone. Pour être connectées, les maisons d'un joueur doivent être contiguës dans un quartier. De plus chaque maison de la même couleur de l'autre côté d'un pont est considérée comme connectée à ce groupe dans ce quartier. Seul le plus grand groupe de maisons de chaque joueur dans chaque quartier compte.

Exemple : (Voir l'illustration en bas de la page 10 du livret de règles.)

Les quartiers de "Nieuwe Zijde" et de "Oude Zijde" sont à égalité pour le plus grand nombre de maisons avec 5 chacun. "Nieuwe Zijde" gagne cette égalité (2 connections supplémentaires au delà d'un pont pour "Nieuwe Zijde" contre 1 à "Oude Zijde"). Pour Nieuwe Zijde, les bonus sont donc de 100,000 et 60,000 florins. Orange prend 100,000 et Bleu 60,000. Dans Oude Zijde, 80,000 vont à Bleu et 40,000 à Orange. Grachten avec 4 maisons est en troisième place. Ici Jaune et Orange sont à égalité et chacun prend 50,000 florins. Vert est le seul joueur avec des maisons dans Lastage et prend le bonus de première place de 40,000. Le bonus de deuxième place pour Lastage n'est pas payé.

Bonus

Il y a également d'autres bonus :

- Aussitôt qu'un joueur a fait avancer ses tuiles sur la deuxième case des quatre rangées de la Bourse

des marchandises, il peut immédiatement construire une maison (gratuite) à Amsterdam.

- Un joueur qui a fondé des colonies commerciales sur les quatre continents reçoit immédiatement 100,000 florins de la banque.
- Un joueur a construit des maisons dans les quatre quartiers d'Amsterdam reçoit immédiatement 100,000 florins de la banque.
- Les quartiers d'Amsterdam sont connectés par des ponts. Si un joueur a construit des maisons de part et d'autre d'un pont, il empoche immédiatement 40,000 florins de la banque.

Si, suite à une action, un joueur ne rencontre plus les conditions pour un de ces bonus, il doit rendre le bonus, c'est-à-dire il doit démolir une maison ou rendre l'argent, selon le cas. Ce ne doit nécessairement être la maison en question. Si un joueur n'a pas l'argent nécessaire, il doit faire un prêt de 120,000 florins à la banque, et prendre un marqueur de crédit. À la fin du jeu, il devra payer 200,000 florins en retour à la banque.

Fin du jeu

Le nombre de cartes assure à chaque joueur le même nombre de tours. Si à la fin il ne reste que des cartes de sablier, le dernier maire les retourne les unes à côté des autres. Les instructions pour les cases restantes sur la ligne de temps sont alors effectuées.

(**Traducteur** : c'est dans le cas particulier où les dernières cartes de la pioche s'avère être des cartes de sablier).

Le marqueur de temps est alors déplacé sur la dernière case et il y a un décompte final pour la bourse des marchandises, les maisons à Amsterdam et les colonies commerciales. Les joueurs comptent alors leur argent et remboursent leurs prêts éventuels. Le joueur qui a le plus d'argent est le gagnant.

Le Jeu d'un coup d'oeil

- Les joueurs se succèdent dans le sens horaire pour être le maire d'Amsterdam.
- Le maire place trois cartes sur les trois disques. Quand une carte de sablier apparaît, le marqueur de temps est déplacé le long de la ligne du temps. Les instructions de la case sont immédiatement effectuées.
- Des trois disques, une carte est défaussée, une est employée par le maire et une est mise aux enchères.
- Sur la ligne de temps, certaines cases rapportent de l'argent aux joueurs pour Amsterdam, pour la bourse des marchandises, et pour les colonies commerciales. Les quatre secteurs sont alors classés pour déterminer qui est qualifié et pour quel bonus. Les deux joueurs menant dans chaque secteur reçoivent alors des bonus liquides.
- Le jeu se termine quand toutes les cartes ont été jouées et que le décompte pour l'année 1666 a été effectué.
- Le joueur qui a le plus d'argent est déclaré gagnant.

(**Note du traducteur** : il s'ensuit dans la règle originale une explication historique au sujet des dates importantes reprises dans le jeu concernant Amsterdam à cette époque,. Je n'ai volontairement pas traduit cette partie, celle-ci n'étant pas nécessaire pour la pratique du jeu en lui-même).

*Adaptation de **Dominique Vandaële** d'après la traduction anglaise de **Stuart Dagger**.*
