

# ROTTERDAM

# MASTERS OF TRADE

## Einführung

In Masters of Trade können geschickte Kaufleute zeigen, was sie drauf haben. Wer versteht es, am meisten Profit aus den wirtschaftlichen Möglichkeiten zu schlagen, die dieses Spiel bietet? Verschiffst du die richtigen Rohstoffe? Sind deine Produkte am preiswertesten? Schaffst du es, Gewinn bringende Fabriken im Hafengelände zu bauen? Dann bist du wahrscheinlich der zukünftige Hafenbaron von Rotterdam!

## Ziel des Spiels

In Masters of Trade sammeln die Spieler Punkte, indem sie Produkte erwerben und Aufträge ausführen. Wenn ein Spieler 15 Auftragspunkte auf den Tisch legt, ist eine Spielrunde beendet, und der Spieler, der nach allen Spielrunden die meisten Punkte gesammelt hat, ist der Gewinner.

## Neue taktische und strategische Möglichkeiten

In Masters of Trade ist der Spielverlauf ein wenig anders als beim Rotterdam-Spiel. Im Rotterdam-Spiel durchlaufen die Spieler gemeinsam die 6 Spielphasen, die auf

dem Kompass abgebildet sind. In Masters of Trade wird der Kompass nicht verwendet. Die Spieler planen selbst ihre Aktionen, indem sie ihre Dockarbeiter in der Hafenplanung einsetzen. Ansonsten werden viele der Spielhandlungen bekannt vorkommen, wenn man das Rotterdam-Spiel bereits kennt.

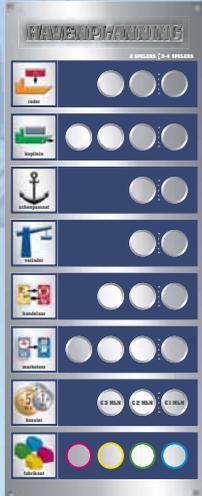
In Masters of Trade stehen den Spielern außerdem folgende neue taktische Möglichkeiten zur Verfügung:

- ▶ Handel mit Rohstoffen, um damit zu spekulieren und um Vorräte anzulegen.
- ▶ Mit Produkten handeln, um Geld zu verdienen oder Punkte zu sammeln.
- ▶ Fabriken bauen, um von den Rohstofflieferungen zu profitieren.
- ▶ Mehrmals dieselbe Handlung in derselben Spielrunde ausführen.
- ▶ Die Produktkarten in den Häfen liegen offen, damit man sich als Spieler darauf einstellen kann.
- ▶ Die Auftragskarten werden gemeinsam genutzt. Dadurch entsteht mehr Wettbewerb.
- ▶ Die Schiffskarten liegen offen. Es kann also gewählt werden.

## Spielmaterialien

Neben den Spielmaterialien, die bereits aus dem Rotterdam-Spiel bekannt sind, werden folgende Spielmaterialien hinzugefügt:

### 1 Hafenplanung



### 1 Preistabelle für den Rohstoffmarkt (4 verschiedene Märkte)



■ 15 Dukaten im Werte von 5 Millionen Euro



■ 21 Dukaten im Werte von 1 Millionen Euro



■ 16 Dockarbeiter (4x rot, 4x blau, 4x gelb und 4x grün)



■ 16 Fabriken (in 4 Farben)



■ 1 Preistabelle für den Produktmarkt

	C3 MLN	C4 MLN	C5 MLN	C6 MLN	C7 MLN	C8 MLN	C9 MLN	C10 MLN	C11 MLN	C12 MLN

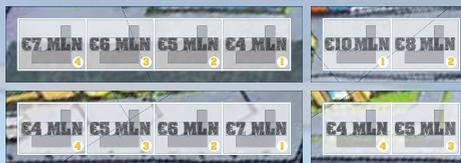
◀ Verkauf

▶ Einkauf

■ 8 Produktjetons für den Produktmarkt



■ 4 Hafenkarten (Kartonaufbau für jeden Hafen)



■ 1 Heft mit den Spielregeln

## Der Spielverlauf in Kürze

In einer Spielrunde kommt jeder Spieler drei Mal an die Reihe. In der Spielrunde setzt jeder Spieler (der Hafenmeister als erster) einen seiner drei Dockarbeiter in die Hafenplanung, um einen Rolle zu wählen, die sie im Spiel übernehmen werden. Anschließend führt er die dazugehörige Handlung aus. Wenn jeder seinen ersten Dockarbeiter eingesetzt hat, dann darf der Hafenmeister seinen zweiten Dockarbeiter einsetzen. Nachdem der letzte Spieler seinen dritten Dockarbeiter eingesetzt hat, ist die Spielrunde vorbei. Nach Ablauf einer Spielrunde werden die Dockarbeiter wieder zurückgenommen und der Hafenmeister bewegt sich um eine Position nach links. Der Hafenmeister beginnt die nächste Spielrunde mit dem Einsatz seines ersten Dockarbeiters. Die Spieler müssen versuchen, ihre Schiffe in den richtigen Hafen zu bekommen. Für Rohstoffe, die in den richtigen Hafen gebracht

werden, gibt es Produktkarten. Wenn ein Spieler eine Fabrik baut, kann er von den Rohstofflieferungen der anderen Spieler mit profitieren. Wenn ein Rohstoff in seiner Fabrik verarbeitet wird, erhält er nämlich auch eine Produktkarte.

Die Spieler können auf dem Rohstoffmarkt handeln, um Gewinne zu erzielen oder um die Lieferung der Rohstoffe zu sichern. Auf dem Produktmarkt können Produktkarten verkauft werden, um damit Geld zu erwirtschaften. Auch können die Spieler Punkte erzielen, indem sie Produktkarten kaufen und damit eventuelle Aufträge ausführen. Sobald einer der Spieler 15 solcher Auftragspunkte erzielt hat, wird die Spielrunde noch zu Ende gespielt. Der Spieler, der nach Ende der letzten Spielrunde die meisten Punkte gesammelt hat, ist der Gewinner. Dabei zählen auch die Punkte auf den Produktkarten und den Schiffskarten mit.

## Ausgangsstellung



- ▶ **A** Hafenplanung
- ▶ **B** Rohstoffmarkt
- ▶ **C** Produktmarkt
- ▶ **D** Auftragskarten
- ▶ **E** Produktkarten
- ▶ **F** Fabrikstandorte
- ▶ **G** Schiffskarten
- ▶ **H** Fabriken
- ▶ **I** Hafenmeister
- ▶ **J** Dockarbeiter
- ▶ **K** Rollenübersichten

## Vorbereitung

Die Spieler erhalten bei Spielbeginn die folgenden Spielmaterialien:

Anzahl der Spieler	Anzahl der Schiffe	Geldmenge	Anzahl der Dockarbeiter
2 Spieler	4	€ 15 Millionen	4
3 Spieler	3	€ 15 Millionen	4
4 Spieler	3	€ 15 Millionen	3

### ▶ **A** Hafenplanung

Hier setzen die Spieler während des Spielverlaufs ihre Dockarbeiter ein, um eine Rolle zu wählen und die dazugehörige Handlung auszuführen.

### ▶ **B** Rohstoffmarkt

Die Preistabelle für den Rohstoffmarkt wird auf die Rohstoff-Felder auf der linken Seite des Spielbretts gelegt. Alle Rohstoffeinheiten werden nach Farbe sortiert in die Felder der verschiedenen Märkte gelegt. Die Tabelle gibt die Preise der verschiedenen Rohstoffe an. Eine erste Ladung Öl (schwarz) kostet beispielsweise 1 Million Euro und eine erste Ladung Obst (rot) kostet 2 Millionen Euro.

### ▶ **C** Produktmarkt

Die Preistabelle für den Produktmarkt wird neben das Spielbrett gelegt. Auf die markierten Stellen werden die acht verschiedenen viereckigen Jetons für die einzelnen Produkte gelegt. Die Produktjetons für Brot und Plätzchen werden beispielsweise auf die gelben Felder der Preistabelle gelegt. Der Startpreis für diese Produkte ist 5 Millionen Euro. Die Produktjetons für Kleidung und Schuhe gehören auf die grauen Felder der Preistabelle. Diese haben einen Startpreis von 10 Millionen Euro. In der Tabelle wird über die Preisänderungen Buch geführt.

### ▶ **D** Auftragskarten

Die Auftragskarten werden gemischt und auf einen gedeckten Stapel (d. h. mit dem Gesicht nach unten) gelegt. Die oberen drei Auftragskarten werden offen neben das Spielbrett gelegt. Dies sind gemeinsame Aufträge, bei denen jeder einen Versuch wagen kann.

### ▶ **E** Produktkarten

Die Produktkarten werden sortiert, gemischt und bilden einen gedeckten Stapel an den angegebenen Stellen in den vier Häfen auf dem Spielbrett. Anschließend wird die obere Karte offen auf den Stapel gelegt, damit die Spieler sehen können, mit welchem Produkt als erstes gehandelt werden kann.

### ▶ **F** Fabrikstandorte

Die vier Fabrikstandorte werden an den entsprechenden Stellen auf dem Spielbrett platziert. Die Fabrikstandorte bieten den Spielern im weiteren Verlauf des Spiels die Möglichkeit, Fabriken aufzubauen. Der Botlek-Hafen und der Vulkanhafen bieten jeweils Platz für bis zu 2 Fabriken. Im Merve-Hafen und im Eem-Hafen können bis zu 4 Fabriken entstehen.

### ▶ **G** Schiffskarten

Der Schiffskartenstapel wird an die angewiesene Stelle auf dem werden auf dem angegebenen Ort auf dem Spielbrett gelegt. Die oberen drei Schiffskarten werden offen neben das Spielbrett gelegt.

### ▶ **H** Fabriken

Die Fabriken werden nach Farbe sortiert. Die Spieler können die Fabriken bauen, nachdem sie in diese Fabriken investiert haben (d. h. wenn sie die Rolle des Fabrikanten spielen).

### ▶ **I** Hafenmeister

Bevor das Spiel beginnt, wird bestimmt, wer als erster das Amt des Hafenmeisters übernimmt. Dies wird durch das Los bestimmt. Der Hafenmeister erhält den großen blauen Turm und stellt ihn vor sich hin.

### ▶ **J** Dockarbeiter

Die Spieler erhalten ihre Dockarbeiter. Bei 2-3 Spielern erhält jeder Spieler 4 Dockarbeiter in seiner Farbe. Bei 4 Spielern erhält jeder Spieler 3 Dockarbeiter. Die Dockarbeiter werden während des Spiels in die Hafentplanung gesetzt und geben an, welche Rollen der Spieler innerhalb einer Spielrunde übernimmt.

### ▶ **K** Rollenübersichten

Erklärung der einzelnen Rollen und den dazugehörigen Spielaktionen. Es sind zwei Übersichten vorhanden, damit alle Spieler die Möglichkeiten im Blick haben.

### Letzte Vorbereitungen

Vor Beginn der ersten Spielrunde dürfen die Spieler jeweils eines ihrer eigenen Schiffe auf eine selbst gewählte Startposition

setzen, kostenlos einen Rohstoff nach Wahl vom Rohstoffmarkt beziehen und auf ihr Schiff laden. Der Hafenmeister tut dies als erster, anschließend folgen die übrigen Spieler im Uhrzeigersinn.

### Spielverlauf

Der Hafenmeister wählt als erster eine Spielhandlung, indem er seinen ersten Dockarbeiter auf eine der verfügbaren Positionen in der Hafentplanung setzt. Er kann dabei eine der folgenden Rollen mit den dazugehörigen Spielhandlungen wählen:

- 1. Reeder:** 2 Schiffe platzieren und beladen, erhält 1 Rohstoff und kann mit Rohstoffen handeln
- 2. Kapitän:** Mit Schiffen fahren durch zweimaliges Wählen einer Farbe
- 3. Matrose:** Erhält 1 Schiffskarte und 1 Schiffskarte pro Schiff und Ankerplatz
- 4. Verlader:** Umschlag und Produktion in allen Häfen
- 5. Händler:** Mit Produkten verhandeln, bis zu 3 Geschäftsabschlüsse
- 6. Spediteur:** 1 Auftrag ausführen
- 7. Kassierer:** Geld in Empfang nehmen
- 8. Fabrikant:** 1 Fabrik bauen

Der Hafenmeister führt die Spielhandlung, die zu seiner Rolle gehört, sofort aus. Anschließend darf der Spieler links von ihm eine Rolle wählen und dabei einen seiner Dockarbeiter einsetzen, um anschließend die dazugehörige Handlung auszuführen. Im Uhrzeigersinn kommen anschließend die anderen Spieler an die Reihe. Wenn alle Dockarbeiter eingesetzt wurden (d. h. wenn jeder Spieler 3-4 Mal an der Reihe war) ist die Spielrunde zu Ende und der blaue Hafenmeister-Turm wird an den Spie-

### The Game Master Tipp

Wenn du einen Rohstoff und eine Startposition für dein Schiff wählst, solltest du die Aufträge von Anfang an mitberücksichtigen.

ler links vom bisherigen Hafenmeister weitergegeben. Die Spieler erhalten ihre Dockarbeiter wieder zurück. Der Spieler mit dem blauen Turm ist jetzt der Hafenmeister für die nächste Spielrunde und setzt als Erster einen Dockarbeiter in die Hafenplanung.

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, kann er neben der Rolle, die er übernimmt, auch eine oder mehrere Schiffskarten ins Spiel bringen, wenn er diese besitzt. Es ist aber nicht erlaubt, eine Schiffskarte einzusetzen, die Folgen für ein Schiff oder für dessen Ladung hat, wenn sich das Schiff schon in einem der vier Häfen befindet (es heißt ja nicht umsonst "sicherer Hafen").

### Rollen wählen und Spielhandlungen ausführen

Die Spieler können in jeder Spielrunde eine Rolle wählen. Man darf durchaus in ein und derselben Spielrunde mehrmals dieselbe Rolle spielen. Der Fabrikant bildet hier jedoch eine Ausnahme: Die Spieler dürfen diese Rolle nur einmal in einer Spielrolle wählen und auch die dazugehörige Handlung nur einmal ausführen. Die Anzahl der Plätze, auf die Dockarbeiter gesetzt werden kann, ist beschränkt. Dies ist auf der Hafenplanung an der Anzahl der verfügbaren Kreise zu sehen. Bei 2 Spielern steht für jede Rolle ein Platz weniger zur Verfügung. Die rechte Spalte der Hafenplanung wird in diesem Fall nicht verwendet.

Hier folgt nun die vollständige Erklärung der verschiedenen Rollen:



## 1. Der Reeder

Der Reeder kann die folgenden Handlungen ausführen:

- ▶ Schiffe einsetzen (maximal 2) und beladen
- ▶ einen Rohstoff (die billigste Sorte) kostenlos erhalten
- ▶ mit Rohstoffen handeln (einkaufen und verkaufen)

### Schiffe einsetzen und beladen

Der Reeder darf maximal zwei Schiffe auf die Startpositionen auf dem Spielbrett setzen. Auf diese Schiffe darf er Rohstoffe laden, die er auf dem Rohstoffmarkt einkauft oder noch in Vorrat hat. Der Reeder darf selbst wählen, welchem Rohstoff er an Bord nimmt. Es kann immer nur ein Rohstoff auf ein Schiff geladen (und darauf transportiert) werden. Es ist erlaubt, maximal ein Schiff ohne Rohstoff einzusetzen.

### Einen Rohstoff kostenlos erhalten

Der Reeder erhält kostenlos einen Rohstoff vom Rohstoffmarkt. Dies muss der Rohstoff mit dem niedrigsten Preis sein. Gibt es mehrere Rohstoffe mit demselben niedrigsten Preis, darf der Reeder selbst eine Auswahl treffen. Dieser Rohstoff braucht nicht auf ein Schiff geladen zu werden, sondern kann auch in Vorrat gehalten werden. Der Vorrat umfasst maximal drei Rohstoffe.

### Mit Rohstoffen handeln

Es ist dem Reeder auch erlaubt, mit seinen Rohstoffen zu handeln. Der Preis eines Rohstoffs wird bestimmt durch die Anzahl der verfügbaren Rohstoffe in der Preistabelle bestimmt. Wird ein Rohstoff

eingekauft, dann gibt es weniger Rohstoffe und der Marktpreis steigt. Beim Verkauf eines Rohstoffs erhält der Spieler den Betrag, der neben dem Feld angegeben ist, auf welches der Spieler den Rohstoff setzt. Der Marktpreis sinkt dadurch. Die Spieler dürfen unbegrenzt Rohstoffe einkaufen und verkaufen, wenn entsprechende Vorräte vorhanden sind. Die Spieler dürfen auch Rohstoffe aus dem eigenen Vorrat verkaufen. Allerdings darf ein Spieler niemals mehr als drei Rohstoffeinheiten in Vorrat halten. Dabei ist es unwichtig, welche Rohstoffeinheiten in Vorrat gehalten werden. Den eigenen Vorrat hat der Spieler vor sich liegen.

### ▶▶▶ Beispiel

Ein Spieler kann in diesem Beispiel einen Container (grauen Rohstoff) für 4 Millionen Euro einkaufen und er kann Obst (roten Rohstoff) für 2 Millionen Euro verkaufen.



## 2. Der Kapitän

Der Kapitän wählt 2 Farben, unter denen die Schiffe fahren können. Kapitänsbonus: 1 Million Euro für jedes Schiff, das im richtigen Hafen ankommt.

### Fahren

Der Kapitän wählt eine Farbe (rot, gelb, grün, blau oder lila). Dadurch werden auf dem Spielbrett alle Fahrinnen mit dieser Farbe geöffnet. Alle Schiffe, die vor einer Fahrinne mit dieser Farbe liegen, bewegen sich damit um eine Position nach vorne.

Die Schiffe des Kapitäns werden zuerst bewegt. Anschließend folgen die Schiffe der übrigen Spieler im Uhrzeigersinn. Danach muss der Kapitän noch eine zweite Farbe wählen. Dies darf dieselbe Farbe sein. Die Schiffe müssen fahren, es sei denn, dass ihr Fortkommen durch andere Schiffe blockiert wird. Wenn mehrere Richtungen möglich sind, wählt der Eigentümer des Schiffes selbst die Fahrtrichtung. Schiffe können nicht rückwärts fahren, wenn es nicht gerade auf den Schiffskarten so angegeben ist.

### Der Kapitänsbonus

Wenn ein Spieler in der Rolle des Kapitäns Schiffe von anderen Spielern in den richtigen Hafen bringt, dann erhält er von diesem Spieler 1 Million Euro pro Schiff. Außerdem erhält er aus dem allgemeinen Vorrat noch einmal 1 Million Euro. Der richtige Hafen ist der Hafen, in dem das Schiff seinen Rohstoff umschlagen kann, weil sie in diesem Hafen verarbeitet werden können. Rohöl (schwarze Rohstoffeinheiten) müssen zum Beispiel in den Botlek-Hafen und Getreide (gelbe Rohstoffeinheiten) müssen in den Vulkanhafen. Hat der Eigentümer des Schiffes kein Geld, um den Kapitänsbonus zu bezahlen, dann muss sein Schiff liegen bleiben und darf nicht in den Hafen einfahren. Wenn du selbst dafür gesorgt hast, dass dein eigenes Schiff in einem Hafen ankommt, dann bezahlst du selbst keinen Kapitänsbonus und auch kein Geld aus dem allgemeinen Vorrat.

### ▶▶▶ Beispiel

In diesem Beispiel wählt der gelbe Spieler die Rolle des Kapitäns. Er wählt die Farbe Lila und wandert dadurch einen Schritt vorwärts. Der blaue Spieler darf sich ebenfalls einen Schritt vorwärts bewegen, weil er mit seinem Schiff vor einer lilafarbenen Fahrinne liegt. Dieser Spieler kann dadurch direkt in den Merwe-Hafen einfahren und ist dadurch mit seinem Schiff am Ziel. Der gelbe Spieler erhält 1 Million Euro Kapitänsbonus von dem blauen Spieler und 1 Million Euro aus dem allgemeinen Vorrat.



### 3. Der Matrose

Der Matrose darf kostenlos eine Schiffskarte wählen und für jedes Schiff an einem Ankerplatz erhalten die Spieler ebenfalls eine Schiffskarte.

Wenn der Matrose an die Reihe kommt, dann darf er kostenlos eine der drei offen liegenden Karten wählen. Er kann sich auch dazu entscheiden, eine Karte vom gedeckten Stapel zu ziehen. Anschließend dürfen alle Spieler mit einem Schiff, das sich an einem Ankerplatz befindet, reihum im Uhrzeigersinn Schiffskarten wählen und in die Hand nehmen. Es ist erlaubt, eine Schiffskarte blind vom Stapel zu ziehen statt eine der offen liegenden Karten zu nehmen. Nachdem jeder Spieler, der ein Schiff an einem Ankerplatz hat, seine Schiffskarte(n) genommen hat, werden die offen liegenden Schiffskarten wieder mit Karten vom Stapel ergänzt, so dass wieder drei Karten offen liegen.

Es ist nicht erlaubt, mehr als drei Schiffskarten auf der Hand zu haben. Ein Spieler, der drei Karten auf der Hand hat, erhält keine neue Schiffskarte mehr. Ein Spieler darf eine Schiffskarte nur dann ausspielen, wenn er selbst an der Reihe ist. Wenn ein Spieler an der Reihe ist, ist es erlaubt, mehrere Schiffskarten nacheinander auszuspielen. Dies ist sowohl während als auch nach der Spielhandlung möglich. Schiffe (und ihre Ladung), die bereits in einem Hafen angekommen sind, gelten als sicher und können nicht Gegenstand einer Schiffskarten-Spielhandlung sein. Dies gilt auch für eigene Schiffe und deren Ladung.

### Anmerkung

Wenn du den Matrosen spielst, darfst du eine soeben erworbene Schiffskarte sofort ausspielen.



### 4. Der Verlader

Der Verlader sorgt dafür, dass:

- ▶ die Rohstoffe aller Schiffe, die sich in einem Hafen befinden, in Produkte umgewandelt werden
- ▶ die Fabrikbesitzer Produktkarten für die verarbeiteten Rohstoffe erhalten

### Umschlag

Der Verlader sorgt dafür, dass jedes Schiff, das sich in einem Hafen befindet, entladen wird (d. h. die Ladung wird umgeschlagen). Liegt ein Schiff mit dem passenden Rohstoff in einem Hafen, dann erhält der Besitzer des Schiffes die obere Produktkarte vom Stapel. Dafür braucht im Hafen keine Fabrik zu stehen. Der Rohstoff wandert zurück zum Rohstoffmarkt auf dem

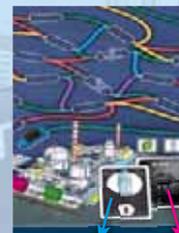
Spielbrett und das Schiff kehrt zu seinem Besitzer zurück.

### Produktion

Es ist möglich, dass sich eine oder mehrere Fabriken in dem Hafen befinden, in welchem die Ladung eines Schiffes umgeschlagen wird. In diesem Fall darf der Verlader bestimmen, in welcher Fabrik bzw. in welchen Fabriken der/die Rohstoff(e) verarbeitet wird/werden. Neben dem Schiffbesitzer erhält auch der Besitzer der Fabrik, in welcher die Produktion stattfindet, eine Produktkarte. Der Schiffbesitzer erhält die obere Produktkarte vom Stapel. Die Produktkarte für den Fabrikbesitzer wird verdeckt übergeben!

### ▶▶▶ Beispiel

Der rote Spieler hat die Rolle des Verladers übernommen und bestimmt, dass das Rohöl an Bord des Schiffes des blauen Spielers im Botlek-Hafen in seiner Fabrik verarbeitet wird. Dadurch erhält der blaue Spieler die obere Produktkarte und der rote Spieler die nächste Produktkarte vom Stapel. Hätte der grüne Spieler die Verladerrolle gespielt, dann hätte er die Möglichkeit gehabt, den Rohstoff in seiner Fabrik verarbeiten zu lassen und damit eine Produktkarte zu gewinnen.



### Falsche Ladung

Kommt ein Schiff mit dem falschen Rohstoff an, dann kann der Rohstoff im Hafen nicht umgeschlagen (oder in der Fabrik verarbeitet) werden. Der Besitzer des

Schiffes erhält keine Produktkarte und es wird nicht produziert. Der Rohstoff und das Schiff kehren wieder zum Besitzer des Schiffes zurück. Hat der Spieler bereits drei Rohstoffe in Vorrat, dann wandern die zurück erstatteten Rohstoffe in den allgemeinen Vorrat.



### 5. Der Händler

Der Händler kauft und verkauft Produkte. Er kann bis zu 3 Geschäfte pro Spiel abwickeln.

### Produkthandel

Der Händler darf auf dem Produktmarkt handeln. Er darf Produkte einkaufen und verkaufen:

▶ Verkauf eines Produkts: Der Spieler erhält für jedes verkaufte Produkt den zu diesem Zeitpunkt geltenden Marktpreis (siehe Preistabelle) aus dem allgemeinen Vorrat in Geld ausgezahlt. Der Produktjeton wird beim Verkauf eines Produktes eine Position nach links verschoben. Die Produktkarte wird als unterste Karte in den Produktkartenstapel des betreffenden Hafens gelegt.

▶ Einkauf eines Produkts: Der Spieler zahlt für jedes eingekaufte Produkt den zu diesem Zeitpunkt geltenden Marktpreis (siehe Preistabelle) in den allgemeinen Vorrat ein. Der Produktjeton wird beim Einkauf eines Produktes eine Position nach rechts verschoben. Er sucht die richtige Produktkarte unten aus dem Produktkartenstapel heraus und nimmt diese zur Hand.

### Handelsbeschränkungen

▶ Wenn der Händler an der Reihe ist, darf er bis zu drei verschiedene Geschäfte ma-

chen. Ein Geschäft ist beispielsweise der Einkauf eines oder mehrerer gleicher Produkte oder der Verkauf einer oder mehrerer gleicher Produkte.

► Solange der Händler an der Reihe ist, darf er nicht dasselbe Produkt einkaufen und gleich wieder verkaufen.

### Höchst- und Mindestpreise

Die Produkte Plätzchen, Brot, Plastik und Benzin erbringen mindestens 3 Millionen Euro pro Stück und maximal 7 Millionen Euro. Für die Produkte Fleischbrühe, Marmelade, Schuhe und Kleidung liegt der Mindestpreis bei 8 Millionen Euro und der Höchstpreis bei 12 Millionen Euro pro Stück.



### Beispiel

Der grüne Spieler möchte einen Auftrag mit Marmelade und Schuhen ausführen. Er besitzt zurzeit eine Produktkarte für Marmelade, 2 Produktkarten für Benzin sowie 2 Millionen Euro in bar. Wenn er den Händler wählt, dann kann er die erste Benzinkarte für € 5 Millionen Euro und die zweite Benzinkarte für € 4 Millionen Euro verkaufen. Dies bringt ihm 9 Millionen Euro ein. Seine Barreserven steigen dadurch auf 11 Millionen Euro an. Damit kann er 1 Ladung Schuhe kaufen, deren Marktwert im Moment bei 10 Millionen Euro liegt. Er behält damit 1 Million Euro an Barreserven. Wenn er (beim nächsten Durchlauf) die Rolle des Spediteurs wählt, kann er diesen Auftrag

ausführen (wenn ihm nicht schon jemand zuvor gekommen ist).

(Der Marktpreis für Benzin ist durch seine Spielhandlungen auf 3 Millionen Euro pro Einheit gesunken und der Preis für Schuhe ist auf 11 Millionen Euro gestiegen.)



### 6. Der Spediteur

Der Spediteur führt einen Auftrag aus.

Entscheidet sich ein Spieler für die Rolle des Spediteurs, muss er einen Auftrag ausführen, der darin besteht, die richtige Produktkartenkombination abzugeben. Er nimmt die dazugehörige Auftragskarte und legt diese offen vor sich hin. Der Wert in Gewinnerpunkten wird damit für alle Spieler sichtbar. Danach zieht er eine Auftragskarte vom gedeckten Stapel und legt diese zu den offen liegenden Aufträgen, so dass dort wieder drei Karten offen liegen. Abgegebene Produktkarten werden unten in die betreffenden Stapel in den Häfen eingefügt.

### The Game Master Tipp

Rechne damit, dass deine Mitspieler möglicherweise am selben Auftrag dran sind. Warte daher nicht zulange mit der Ausführung eines Auftrags.



### 7. Der Kassierer

Erhält Geld (3 Millionen Euro, 2 Millionen Euro oder 1 Million Euro).

Der Spieler, der den Kassierer spielt, erhält Geld aus dem allgemeinen Vorrat. Der Spieler, der diese Rolle übernimmt, erhält den Betrag, der neben dem Kästchen genannt wird, auf welches er seinen Dockarbeiter

setzt. Dies können 1 Million, 2 Millionen oder 3 Millionen Euro sein.



### 8. Der Fabrikant

Der Fabrikant kauft und baut Fabriken

### Kosten

Der Fabrikant baut eine Fabrik in einem Hafen seiner Wahl. Der Bau der ersten Fabrik ist am teuersten. Danach wird der Bau einer Fabrik billiger. Die erste Fabrik in einem Hafen muss an die erste Stelle gesetzt werden, und der Betrag, der neben dieser Stelle genannt wird, muss bezahlt werden. Im Botlek-Hafen und im Vulkan-Hafen zahlt der Spieler, der die erste Fabrik baut, einen Betrag von 7 Millionen Euro. Im Merwe-Hafen und im Eem-Hafen kostet die erste Fabrik 10 Millionen Euro. Es kann nur eine Fabrik pro Spielrunde gebaut werden. Mehr ist nicht erlaubt.

### Erträge

Die Fabriken bringen ihren Besitzern zusätzliche Produktarten ein. Der Fabriksbesitzer erhält eine Produktkarte, wenn ein Rohstoff im Zuge der Spielhandlung eines Verladers in seiner Fabrik verarbeitet wird. Diese Produktkarten über den Händler zu Geld gemacht werden.

### Produktionskapazität

Die Kapazität einer Fabrik beschränkt sich auf die Verarbeitung eines bestimmten Rohstoffs zu einem bestimmten Produkt bei jeder Spielhandlung des Verladers.

### The Game Master Tipp

In jedem Hafen ist der Platz für Fabriken begrenzt. Nutze deine Chance, ehe es zu spät ist!

### Die Schiffskarten

Die Erklärung zu den Schiffskarten ist in den Spielregeln zum Rotterdam-Spiel zu finden. Es ist nicht erlaubt, Schiffskarten für Schiffe und Ladungen einzusetzen, die sich in einem der Häfen befinden.

### Spielende

Sobald ein Spieler 15 Punkte für erledigte Aufträge auf den Tisch legen kann, wird die Spielrunde zu Ende gespielt und das Spiel ist zu Ende. Die Runde ist beendet, wenn alle Spieler alle ihre Dockarbeiter eingesetzt haben.

### Punktezahl und Ermittlung des Gewinners

Am Ende des Spiels werden die Punkte gezählt. Dabei werden die Gewinnerpunkte addiert, die auf folgenden Karten angegeben sind:

- Auftragskarten (von den erledigten Aufträgen)
- Produktkarten
- Schiffskarten (mit 1 oder 2 Gewinnerpunkten)

Der Gewinner von Rotterdam Masters of Trade ist der Spieler, der am Ende des Spiels die meisten Gewinnerpunkte erzielt hat. Bei Punktegleichstand gewinnt der Spieler, der die meisten Punkte für erledigte Aufträge erzielt hat. Wenn dann immer noch ein Gleichstand besteht, sind die Barreserven Ausschlaggebend für den Sieg.

## Spielvarianten

Es ist möglich, das Spiel mit einer der folgenden Spielvarianten zu spielen:

► **Festgelegte Anzahl Spielrunden**

Die Spieler durchlaufen 6 reguläre Spielrunden bei 4 Spielern, 8 Spielrunden bei 3 Spielern und 10 Spielrunden bei 2 Spielern. Am Ende der letzten Spielrunde ist der Spieler mit den meisten Punkten der Gewinner des Spiels.

► **Bieten auf das Amt des Hafenneisters**

Die Spieler dürfen am Anfang jeder Spielrunde einen Geldbetrag bieten, wenn sie Hafenneister werden möchten. Der Spieler mit dem höchsten Gebot erhält den blauen Turm und beginnt die Spielrunde. Wenn niemand bieten möchte, geht das Amt des Hafenneisters auf den nächsten Spieler (im Uhrzeigersinn) über.

## Danksagungen

Der Spielverlag The Game Master und die Autoren bedanken sich herzlich bei all den Leuten, die mit zum Gelingen zum Masters of Trade beigetragen haben. Insbesondere gilt unser Dank Florine de With für die Konzeptgestaltung und die ausgiebigen Tests. Durch ihr Engagement ist Masters of Trade trotz der vielen Strategieelemente ein kompaktes und gut spielbares Spiel geblieben. Außerdem bedanken wir uns für die vielen Anregungen unserer Tester sowie bei den Spielern des Spieleclubs Roll The Dice, u. a. bei Pieter, Stef, Raymond, Ernst, Paul, Maureen und Bart. Ihren Anregungen ist es zu verdanken, dass Masters of Trade auch für den Vielspieler noch genügend Herausforderungen bietet.

## Impressum

**Autor:** Hans van Tol

**Grafischer Entwurf:** Yvon-Cheryl Scholten

**Illustrations:** André Grekhov

**Bei Spiel-Problemen/-Fragen können Sie eine email senden an:**

[info@thegamemaster.nl](mailto:info@thegamemaster.nl)

**Oder besuchen Sie die Website, wenn Sie sich informieren oder Antworten auf oft gestellte Fragen erhalten wollen:**

[www.thegamemaster.nl](http://www.thegamemaster.nl)

© 2008

The Game Master BV  
Nieuwerkerk aan den IJssel  
The Netherlands

