

ROTTERDAM MASTERS OF TRADE

Inleiding

In Masters of Trade komen de echte handelaren aan bod. Weet jij optimaal te profiteren van de unieke economische kansen die dit spel biedt? Verscheep jij de juiste grondstoffen, verhandel je producten tegen gunstige prijzen en bouw je winstgevende fabrieken in de havens? Dan kun jij de échte Havenbaron van Rotterdam worden.

Doel van het spel

In Masters of Trade verzamelen de spelers punten door producten te verkrijgen en opdrachten te voltooien. Op het moment dat één van de spelers 15 punten aan opdrachten op tafel heeft, wordt de volledige spelronde afgemaakt en is de speler die de meeste punten heeft verzameld de winnaar.

Nieuwe tactische en strategische mogelijkheden

In Masters of Trade is het spelverloop anders dan in Rotterdam. In Rotterdam doorlopen de spelers gezamenlijk de

6 spelfasen die op het kompas zijn afgebeeld. In Masters of Trade wordt het kompas niet gebruikt. De spelers plannen zelf hun acties door hun dokwerkers op de havenplanning te zetten. Overigens zijn veel van die acties herkenbaar uit het spel Rotterdam.

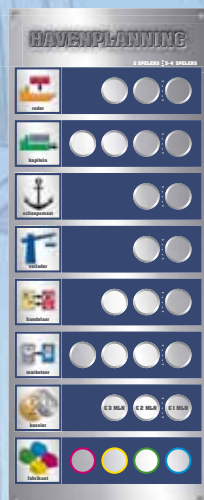
In Masters of Trade kunnen de spelers bovendien gebruik maken van de volgende nieuwe tactische mogelijkheden:

- u Handelen in grondstoffen om te speculeren en voorraden aan te leggen.
- u Producten verhandelen om geld te genereren of punten te verzamelen.
- u Fabrieken bouwen om mee te profiteren van de aanlevering van grondstoffen.
- u Meerdere keren dezelfde actie in een spelronde uitvoeren.
- u De productkaarten in de havens liggen open om hier op in te spelen.
- u De opdrachtkaarten zijn gezamenlijk waardoor er meer concurrentie ontstaat.
- u De scheepskarten liggen open, waardoor er gekozen kan worden.

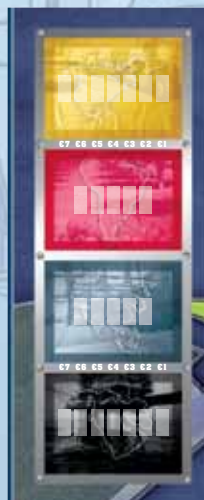
Spelmateriaal

Naast de spelmateriaal die bij het basis-spel Rotterdam worden gebruikt, worden de volgende spelmateriaal toegevoegd:

n 1 havenplanning



n 1 prijsstabel voor grondstoffenmarkt (4 verschillende markten)



n 15 dukaten van € 5 miljoen



n 21 dukaten van € 1 miljoen



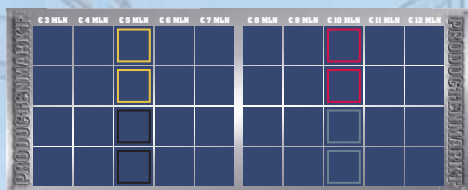
n 16 Dokwerkers (4x rood, 4x blauw, 4x geel en 4x groen)



n 16 fabrieken (in 4 kleuren)



n 1 prijsstabel voor productenmarkt



t verkoop

inkoop u

n 8 productfiches voor de productenmarkt



n 4 havenkaarten (kartonnen opzet per haven)



n 1 set spelregels

Spelverloop in vogelvlucht

In een spelronde komt elke speler drie keer aan de beurt. In een beurt plaatst elke speler, de Havenmeester als eerste, één van zijn drie dokwerkers op de havenplanning om een karakter te kiezen. Daarna voert hij de bijbehorende actie uit. Als iedereen zijn eerste dokwerker heeft ingezet, dan mag de Havenmeester zijn tweede dokwerker inzetten. Nadat de laatste speler zijn derde dokwerker geplaatst heeft, is de spelronde ten einde. Na afloop van een spelronde worden de dokwerkers weer teruggenomen en verschuift de Havenmeester één plaats naar links. De Havenmeester begint de volgende spelronde met het plaatsen van zijn eerste dokwerker.

De spelers moeten hun schepen in de juiste haven zien te krijgen. Grondstoffen die bij de juiste haven zijn gebracht, leveren productkaarten op. Door een fabriek te

bouwen kan een speler meeprofiteren van de levering van grondstoffen van een andere speler. Als een grondstof in zijn fabriek wordt verwerkt dan ontvangt hij namelijk ook een productkaart.

De spelers kunnen handelen op de grondstoffenmarkt om winst te maken of de aanlevering van grondstoffen veilig te stellen. De productenmarkt biedt mogelijkheden om productkaarten te verkopen en hiermee geld te genereren. Ook kunnen de spelers punten verdienen door productkaarten te kopen en eventueel opdrachten hiermee te voltooien.

Zodra één van de spelers 15 punten aan opdrachten op tafel heeft liggen wordt de spelronde uitgespeeld. De speler die na afloop van deze laatste spelronde de meeste punten heeft verzameld is de winnaar. Hierbij tellen ook de punten op de productkaarten en de scheepskaarten mee.

Beginopstelling



- ▶ **A** Havenplanning
- u **B** Grondstoffenmarkt
- u **C** Productenmarkt
- u **D** Opdrachtkarten
- ▶ **E** Productkaarten
- u **F** Fabrieksplaatsen
- u **G** Scheepskarten
- u **H** Fabrieken
- ▶ **I** Havenmeester
- u **J** Dokwerkers
- u **K** Overzicht karakters

Vorbereiding

De spelers ontvangen, bij de start van het spel, de volgende spelmaterialen:

Aantal spelers	Aantal schepen	Geldhoeveelheid	Aantal dokwerkers
2 spelers	4	€ 15 miljoen	4
3 spelers	3	€ 15 miljoen	4
4 spelers	3	€ 15 miljoen	3

u **A Havenplanning**

Dit is de plaats waar de spelers tijdens het spel hun dokwerkers plaatsen om een karakter te kiezen en de bijbehorende actie uit te voeren.

u **B Grondstoffenmarkt**

De prijstabel van de grondstoffenmarkt wordt op het spelbord gelegd op de grondstofvakken aan de linkerzijde van het spelbord. Alle grondstofeenheden worden in de vakjes op de verschillende markten gelegd, gesorteerd per kleur. De tabel geeft de prijzen van de verschillende grondstoffen weer. Een eerste lading olie (zwart) kost bijvoorbeeld € 1 miljoen en een eerste lading fruit (rood) kost € 2 miljoen.

u **C Productenmarkt**

De prijstabel van de productenmarkt wordt naast het spelbord gelegd. Op de gemarkeerde plekken worden de acht verschillende vierkante fiches van de producten geplaatst. De productfiches van brood en koekjes worden bijvoorbeeld op de gele vakjes van de prijstabel geplaatst. De startprijs voor deze producten is € 5 miljoen. De productfiches van bijvoorbeeld kleding en schoenen worden op de grijze vakjes van de prijstabel geplaatst. Deze hebben een startprijs van €10 miljoen. Op de tabel worden de prijsveranderingen bijgehouden.

u **D Opdrachtkaarten**

De opdrachtkaarten worden geschud en vormen een gedekte stapel. De bovenste drie opdrachtkaarten worden open neergelegd naast het spelbord. Dit zijn gezamenlijke opdrachten die iedereen mag proberen te voltooien.

u **E Productkaarten**

De productkaarten worden gesorteerd, geschud en vormen een gedekte stapel op de aangegeven plekken in de vier havens op het spelbord. Daarna wordt de bovenste kaart open op de stapel gelegd, zodat de spelers kunnen zien welk product als eerste kan worden verdiend.

u **F Fabrieksplaatsen**

De vier fabrieksplaatsen worden op de passende plaatsen op het spelbord geplaatst. De fabrieksplaatsen bieden ruimte om later in het spel de fabrieken van de spelers op te plaatsen. In de Botlek en Vulcaanhaven kunnen maximaal 2 fabrieken geplaatst worden, in de Merwehaven en de Eemhaven 4 fabrieken.

u **G Scheepskaarten**

De stapel scheepskaarten worden op de aangegeven plek op het spelbord gelegd. De bovenste drie scheepskaarten worden open neergelegd naast het spelbord.

u **H** Fabrieken

De fabrieken worden gesorteerd per kleur. De spelers kunnen de fabrieken bouwen als ze hierin hebben geïnvesteerd (Karakter van de Fabrikant spelen).

u **I** Havenmeester

Voordat het spel begint, wordt bepaald wie als eerste de Havenmeester is. Dit wordt door loting bepaald. De Havenmeester ontvangt de grote blauwe pion en zet deze voor zich neer.

u **J** Dokwerkers

De spelers ontvangen hun dokwerkers. Bij 2-3 spelers ontvangt elke speler 4 dokwerkers in zijn kleur en bij 4 spelers ontvangt elke speler 3 dokwerkers. De dokwerkers worden tijdens het spel ingezet op de havenplanning en geven aan welke karakters de speler in een spelronde kiest.

u **K** Overzicht karakters

Uitleg van de karakters en de bijbehorende acties. Twee overzichten, zodat alle spelers kunnen zien wat de mogelijkheden zijn.

De laatste voorbereidingen

Voor aanvang van de eerste spelronde mogen de spelers ieder één van hun eigen schepen op een startpositie naar keuze plaatsen, gratis een grondstof naar keuze van de grondstoffenmarkt nemen en op

hun schip plaatsen. De Havenmeester doet dit als eerste, daarna volgen de andere spelers in volgorde van de klok.

Spelverloop

De Havenmeester kiest als eerste één actie, door zijn eerste dokwerker bij één van de beschikbare posities op de havenplanning te zetten. Hij heeft hierbij de keuze uit één van de volgende karakters en de bijbehorende acties:

- 1. Reder:** 2 schepen plaatsen en laden, ontvangst 1 grondstof en verhandelen grondstoffen
- 2. Kapitein:** varen met schepen door 2 keer een kleur te kiezen
- 3. Scheepsmaat:** ontvangst van 1 scheepskaat en 1 scheepskaat per schip op een ankerplaats
- 4. Verlader:** overslag en productie in alle havens
- 5. Handelaar:** producten verhandelen, maximaal 3 transacties
- 6. Marketeer:** 1 opdracht uitvoeren
- 7. Kassier:** geld ontvangen
- 8. Fabrikant:** 1 fabriek bouwen

De Havenmeester voert direct de bijbehorende actie van zijn karakter uit. Daarna mag de speler links van hem één karakter kiezen en hierbij één van zijn dokwerkers plaatsen en daarna de actie uitvoeren. In volgorde van de klok zijn de andere spelers aan de beurt. Als alle dokwerkers zijn ingezet (als elke speler 3 of 4 keer aan de beurt is geweest) is de spelronde afgelopen en schuift de blauwe pion door naar de linker speler van de Havenmeester. De spelers ontvangen hun dokwerkers

Tactische tip van The Game Master

Houd rekening met de opdrachten als je een grondstof en de startpositie van jouw schip kiest.

weer terug en de speler met de blauwe pion is nu de Havenmeester voor de volgende spelronde en plaatst als eerste een dokwerker.

Naast het spelen van een karakter mag een speler als hij aan de beurt is ook één of meer scheepskaarten uitspelen indien hij deze bezit. Het is echter niet toegestaan een scheepskaart in te zetten die gevolgen heeft voor een schip of zijn lading, dat zich al in één van de vier havens bevindt (de veilige haven).

Karakters kiezen en acties uitvoeren

De spelers kunnen in elke beurt een karakter kiezen. Het is toegestaan om in een spelronde meerdere keren hetzelfde karakter te kiezen. De Fabrikant is hier een uitzondering op: de spelers mogen dit karakter en de bijbehorende actie maar één keer in een spelronde uitvoeren. Het aantal plaatsen om een dokwerker neer te zetten is beperkt, zoals zichtbaar op de havenplanning met het aantal beschikbare rondjes. Bij 2 spelers is er van elk karakter één plaats minder beschikbaar, de rechterkolom op de havenplanning wordt dan niet gebruikt.

Hieronder wordt de werking van de karakters volledig uitgelegd:



1. De Reder

De reder kan de volgende acties uitvoeren:

- u schepen plaatsen (maximaal 2) en laden

- u één grondstof (de goedkoopste soort) gratis
- u grondstoffen verhandelen (kopen en verkopen)

Schepen plaatsen en laden

De Reder mag maximaal twee schepen op startposities op het spelbord plaatsen. Op deze schepen mag hij grondstoffen laden, die hij op de grondstoffenmarkt inkoopt of nog in voorraad heeft. De Reder mag zelf kiezen welke grondstof hij aan boord neemt. Er kan slechts één grondstof op een schip worden geplaatst (en vervoerd). Het is toegestaan maximaal één schip zonder grondstof te plaatsen.

Eén grondstof gratis ontvangen

De Reder ontvangt gratis één grondstof van de grondstoffenmarkt. Dit moet een grondstof zijn met de laagste prijs. Zijn er meerdere grondstoffen met dezelfde laagste prijs, dan mag de Reder hieruit kiezen. Deze grondstof hoeft niet op een schip te worden geplaatst en kan daarmee in voorraad worden gehouden. De voorraad bestaat maximaal uit drie grondstoffen.

Grondstoffen verhandelen

Het is de Reder ook toegestaan om grondstoffen te verhandelen. De prijs voor een grondstof wordt bepaald door het aantal beschikbare grondstoffen op de prijstabel. Wordt een grondstof ingekocht, dan zijn er minder grondstoffen en stijgt de marktprijs. Bij het verkopen van een grondstof ontvangt de speler het bedrag dat vermeld is bij het vakje waar hij de grondstof op plaatst. De marktprijs daalt hierdoor.

De spelers mogen onbeperkt grondstoffen kopen en verkopen, mits voorradig. Spelers mogen ook grondstoffen uit de eigen voorraad verkopen, echter een speler mag nooit meer dan drie grondstofeenheden in voorraad hebben. Hierbij maakt het niet uit wat voor een soort eenheden in voorraad worden gehouden. De eigen voorraad heeft de speler voor zich liggen.

uuu Voorbeeld

Een speler kan in dit voorbeeld een container (grijze grondstof) kopen voor €4 miljoen en kan fruit (rode grondstof) verkopen voor €2 miljoen.



2. De Kapitein

De kapitein kiest 2 kleuren waardoor de schepen kunnen varen.

Kapiteinsbonus: € 1 miljoen voor elk schip dat in de juiste haven aankomt.

Varen

De Kapitein kiest een kleur (rood, geel, groen, blauw of paars) waardoor alle vaargeulen met deze kleur op het spelbord geopend worden. Alle schepen, die voor een vaargeul van deze kleur liggen, varen nu één positie naar voren. De schepen van de Kapitein worden als eerste verplaatst, daarna de schepen van de andere spelers in volgorde van de klok. Hierna moet de Kapitein nog een tweede kleur kiezen. Dit mag dezelfde kleur zijn.

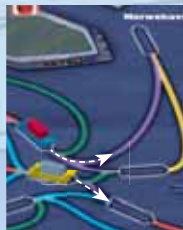
De schepen moeten varen, tenzij hun voortgang wordt geblokkeerd door andere schepen. Als er meerdere richtingen mogelijk zijn, dan kiest de eigenaar van het schip zelf de vaarrichting. Schepen kunnen niet achteruit, behalve bij het gebruik van scheepsskaarten.

De Kapiteinsbonus

Als een speler in de rol van de Kapitein schepen van andere spelers in de juiste haven brengt, dan ontvangt hij van deze spelers € 1 miljoen per schip. Bovendien ontvangt hij uit de algemene voorraad nog eens € 1 miljoen. De juiste haven is die haven waar het schip zijn grondstof kan overslaan, omdat het in deze haven verwerkt kan worden. Bijvoorbeeld ruwe olie (zwarte eenheden) moeten naar de Botlek en graan (gele eenheden) moeten naar de Vulcaanhaven. Heeft de eigenaar van het schip geen geld om de kapiteinsbonus te betalen, dan moet zijn schip blijven liggen en mag hij de haven niet binnenvaren. Heb je er voor gezorgd dat jouw eigen schip in een haven aankomt, dan betaal je geen kapiteinsbonus aan jezelf en ontvang je geen geld uit de algemene voorraad.

uuu Voorbeeld

In dit voorbeeld kiest de gele speler de Kapitein. Hij kiest de kleur paars en mag daardoor één stap vooruit. De blauwe speler mag ook een stap vooruit, omdat hij met zijn schip voor een paarse vaargeul ligt. Deze kan hierdoor direct naar de Merwehaven varen om



zo in de juiste haven te belanden. De gele speler ontvangt € 1 miljoen Kapiteinsbonus van de blauwe speler en € 1 miljoen uit de algemene voorraad.



3. De Scheepsmaat

De scheepsmaat mag gratis één scheepskaart uitkiezen en voor elk schip op een ankerplaats krijgen de spelers ook een scheepskaart.

Als de Scheepsmaat in actie komt, dan mag hij gratis één van de drie openliggende kaarten uitkiezen. Ook mag hij er voor kiezen een kaart van de gedekte stapel te pakken. Daarna mogen alle spelers met een schip op een plaats met een anker om de beurt, in volgorde van de klok, scheepskaarten uitkiezen en in de hand nemen. Het is toegestaan een scheepskaart blind van de stapel te trekken in plaats van één van de openliggende kaarten te nemen. Nadat iedereen met schepen op ankerplaatsen zijn scheepskaart(en) heeft genomen, worden de openliggende scheepskaarten weer aangevuld vanaf de stapel tot drie open kaarten.

Het is niet toegestaan meer dan drie scheepskaarten in je hand te hebben. Een speler die drie kaarten in de hand heeft ontvangt geen nieuwe scheepskaart meer. Een speler mag een scheepskaart uitsluitend in zijn eigen beurt uitspelen. Het is toegestaan meerdere scheepskaarten in een beurt uit te spelen, voor, tijdens of na

de actie. Schepen (en hun lading) die al zijn aangekomen in een haven, zijn veilig en kunnen dus niet betrokken worden bij een actie van een scheepskaart. Dit geldt ook voor eigen schepen en/of hun lading.

Opmerking

Als je de scheepsmaat speelt mag je een pas verworven scheepskaart direct uitspelen.



4. De Verlater

De verlader zorgt er voor dat:

- u de grondstoffen van alle schepen die zich in een haven bevinden, worden omgezet in producten
- u de eigenaren van de fabrieken productkaarten ontvangen voor de verwerkte grondstoffen

Overslag

De Verlader zorgt voor de overslag van elk schip dat zich in een haven bevindt. Ligt een schip in een haven met de juiste grondstof, dan ontvangt de eigenaar van het schip de bovenste productkaart van de stapel. Hiervoor hoeft geen fabriek in de haven aanwezig te zijn. De grondstof gaat terug naar de grondstoffenmarkt op het spelbord en het schip gaat terug naar de eigenaar.

Productie

Het is mogelijk dat er één of meer fabrieken in de haven staan waar de overslag van een schip plaatsvindt. In dat geval

mag de Verlader bepalen in welke fabriek(en) de grondstof(fen) tot product(en) worden verwerkt. Naast de eigenaar van het schip, ontvangt ook de eigenaar van de fabriek waarin de productie plaatsvindt, een productkaart. De eigenaar van het schip ontvangt de bovenste productkaart van de stapel. De productkaart voor de eigenaar van de fabriek wordt gedekt afgegeven!

uuu Voorbeeld

De rode speler heeft het karakter van de Verlader gekozen en bepaalt dat de ruwe olie aan boord van het schip van de blauwe speler in de Botlekhaven, in zijn fabriek wordt verwerkt. Hierdoor ontvangt blauw de bovenste productkaart en rood de eerstvolgende productkaart van de stapel. Als de groene speler de Verlader had gespeeld, dan had hij de mogelijkheid om de grondstof in zijn fabriek te laten verwerken en hiermee een productkaart te verdienen.



Verkeerde lading

Komt een schip met de verkeerde grondstof aan, dan kan de grondstof niet worden overgeslagen naar de haven (of worden verwerkt in de fabriek). De eigenaar van het schip ontvangt geen productkaart en er wordt niet geproduceerd. De grondstof en het schip gaan weer terug naar de eigenaar van het schip. Heeft de speler al drie grondstoffen in voorraad, dan gaan de terugontvangen grondstoffen naar de algemene voorraad.



5. De Handelaar

De handelaar koopt en verkoopt producten. Maximaal 3 transacties.

Verhandelen producten

De Handelaar mag op de productenmarkt handelen. Hij mag producten kopen én verkopen:

- u Verkoop van een product: de speler ontvangt per verkocht product de op dat moment geldende marktprijs (zie prijstabel) in geld van de algemene voorraad. Het productfiche wordt één positie naar links verschoven bij de verkoop van één product. De productkaart wordt onderaan de stapel productkaarten in de haven gelegd.

- u Inkoop van een product: de speler betaalt per ingekocht product de op dat moment geldende marktprijs (zie prijstabel) in geld aan de algemene voorraad. Het productfiche wordt één positie naar rechts verschoven bij de inkoop van één product. Hij zoekt de juiste productkaart van onderaan de stapel productkaarten uit en neemt deze in zijn hand.

Beperkingen in de handel

- u De Handelaar mag in een beurt maximaal drie verschillende transacties verrichten; een transactie bestaat bijvoorbeeld uit het kopen van één of meer dezelfde producten of het verkopen van één of meer dezelfde producten.

- u De Handelaar mag in dezelfde beurt niet hetzelfde product inkopen én verkopen.

Maximum en minimumprijzen

De producten koekjes, brood, plastic en benzine leveren minimaal € 3 miljoen per stuk op en maximaal € 7 miljoen. Voor de producten jus, jam, schoenen en kleding is de minimumprijs € 8 miljoen en de maximumprijs per stuk € 12 miljoen.



Voorbeeld

De groene speler wil een opdracht uitvoeren van jam en schoenen. Hij bezit nu een productkaart jam en 2x benzine en € 2 miljoen in geld.

Als hij de Handelaar kiest, dan kan hij de eerste benzinekaart verkopen voor € 5 miljoen en de tweede benzinekaart voor € 4 miljoen. Dit levert hem € 9 miljoen op, waardoor hij nu € 11 miljoen heeft. Hiermee kan hij 1x schoenen kopen, waarvan de marktwaaarde op dat moment € 10 miljoen bedraagt. Hij houdt € 1 miljoen in kas.

Als hij (in een volgende beurt) het karakter Marketeer kiest kan hij deze opdracht vervullen (tenzij iemand anders hem voor is).

(De marktprijs van benzine is door zijn handelingen gezakt naar € 3 miljoen per eenheid en de prijs van schoenen gestegen naar € 11 miljoen.)



6. De Marketeer

De marketeer voert één opdracht uit.

Kiest een speler de Marketeer dan moet hij één opdracht uitvoeren door de juiste combinatie productkaarten in te leveren. Hij neemt de bijbehorende opdrachtkaart en legt deze open voor zich neer. De waarde in overwinningpunten wordt hiermee zichtbaar voor iedereen. Hierna vult hij de open opdrachten weer aan tot drie opdrachten met een kaart van de gedekte stapel. Ingeleverde productkaarten worden onderaan de desbetreffende stapels in de havens gelegd.

Tactische tip van The Game Master

Let er op dat je medespelers misschien wel met dezelfde opdracht bezig zijn, dus wacht niet te lang met het voltooien van je opdracht.



7. De Kassier

Ontvangt geld (€ 3 miljoen, € 2 miljoen of € 1 miljoen).

De speler die de Kassier speelt ontvangt geld van de algemene voorraad. De speler die dit karakter kiest ontvangt het bedrag dat vermeld is op het vak waar hij zijn dokwerker op zet. Dit bedrag kan € 1, € 2 of € 3 miljoen zijn.



8. Fabrikant

De fabrikant koopt en bouwt fabrieken.

Kosten

De Fabrikant bouwt één fabriek in een haven naar keuze. Het bouwen van de eerste fabriek is het duurst, daarna wordt het bouwen van een fabriek goedkoper.

De 1e fabriek in een haven moet op de 1e positie worden gezet en het bedrag dat op deze plek staat wordt betaald. In de Botlek en de Vulcaanhaven betaalt de speler die de eerste fabriek bouwt, een bedrag van € 7 miljoen. In de Merwehaven en de Eemhaven is dit bedrag € 10 miljoen voor de eerste fabriek.

Het is niet toegestaan meer dan één fabriek in een spelronde te bouwen.

Opbrengsten

De fabrieken leveren de eigenaar extra productkaarten op. De eigenaar van de fabriek ontvangt een productkaart als een grondstof in zijn fabriek wordt verwerkt tijdens de actie van de Verlader. Deze productkaarten kunnen met de Handelaar omgezet worden in geld.

Productiecapaciteit

De capaciteit van een fabriek is beperkt tot de verwerking van één grondstof tot één product per keer dat de Verlader wordt gespeeld.

Tactische tip van The Game Master

In elke haven is een beperkt aantal plaatsen voor fabrieken beschikbaar, dus wees er snel bij!

De Scheepskaarten

Zie voor de uitleg van de scheepskaarten de spelregels van Rotterdam. Het is niet toegestaan scheepskaarten in te zetten op schepen en ladingen, die zich in één van de havens bevinden.

Einde van het spel

Zodra een speler 15 punten in opdrachten op tafel heeft liggen, wordt de ronde volledig afgespeeld en is het spel ten einde. De ronde is ten einde als alle spelers al hun dokwerkers hebben gespeeld.

Eindtelling en winnaar

Aan het einde van het spel wordt een eindtelling gehouden waarbij de overwinningpunten worden opgeteld die vermeld zijn op de volgende kaarten:

- u De voltooidе opdrachtkaarten
- u De productkaarten
- u De scheepskaarten (met 1 of 2 overwinningpunten)

De winnaar van Rotterdam Masters of Trade is de speler die aan het einde van het spel de meeste overwinningpunten heeft behaald. Bij een gelijke stand in punten, wint de speler met de meeste punten in opdrachten. Is er nog steeds een gelijke stand dan is de hoeveelheid geld bepalend voor de eindoverwinning.

Spelvarianten

Het is mogelijk om één van de volgende spelvarianten te spelen:

u **Vast aantal spelrondes**

De spelers doorlopen standaard 6 spelrondes bij 4 spelers, 8 spelrondes bij 3 spelers en 10 spelrondes bij 2 spelers. Aan het einde van de laatste spelronde is de speler met de meeste punten de winnaar van het spel;

u **Bieden op de Havenmeester**

De spelers mogen aan het begin van elke spelronde bieden op de Havenmeester. De speler met het hoogste bod ontvangt de blauwe pion en begint de spelronde. Als niemand wil bieden, dan verschuift de Havenmeester naar de volgende speler, in volgorde van de klok.

Dankbetuigingen

Uitgeverij The Game Master en de auteur bedankt het grote aantal mensen dat mee heeft geholpen aan de totstandkoming van Masters of Trade. In het bijzonder Florine de With voor het opzetten en uitvoerig doortesten van het spel, waardoor het spel veel strategieën kent en toch compact is gebleven in zijn spelwerking. Daarnaast gaat onze dank uit naar de bijdragen van de testers en de spelers van spelvereniging Roll The Dice, waaronder Pieter, Stef, Raymond, Ernst, Paul, Maureen en Bart. Mede door hun opmerkingen hebben wij er voor kunnen zorgen dat Masters of Trade ook voor de veelspeler voldoende uitdagingen biedt.

Colofon

Spelauteur: Hans van Tol

Grafisch ontwerp: Yvon-Cheryl Scholten

Illustraties: André Grekhov

Meer weten?

The Game Master BV is de uitgeverij van Masters of Trade, een uitbreiding van het havenspel Rotterdam. Indien u vragen heeft over de spelwerking kunt u voor een FAQ lijst onze site bezoeken:

www.thegamemaster.nl

Of een e-mail sturen naar:

info@thegamemaster.nl

Ook als u spelonderdelen mist, verzoe-
ken wij u contact op te nemen met
The Game Master.

© 2008

The Game Master BV
Nieuwerkerk aan den IJssel
The Netherlands

