



## **Introdução**

No Master of Trade os verdadeiros Comerciantes sobem o desafio. Será que és capaz de aproveitar as possibilidades que este jogo oferece?

Será que vais conseguir embarcar as mercadorias correctas, vender produtos ao preço mais indicado e construir fábricas lucrativas em redor dos portos. Depois, e só depois, podes vir a ser considerado o e o único Mestre de Comercio de Roterdão.

## **Objectivo do jogo**

No Masters of Trade, os jogadores reúnem pontos, obtendo cartas de produtos e completando tarefas. Logo que um dos jogadores tenha ganho 15 pontos nas tarefas, a ronda do jogo será completada e o jogador com a maior pontuação, ganha o jogo.

## **Novas possibilidades tácticas e estratégicas**

No Masters of Trade irás reconhecer algumas das características do jogo original do Rotterdam. Mas as comparações terminam aqui – no Masters of Trade, os jogadores não seguem mais as 6 fases do jogo da bússola. Eles planeiam os seus próprios movimentos, colocando os seus Operários das Docas no tabuleiro de concepção do porto.

Adicionalmente, no Masters of Trade os jogadores têm as seguintes opções tácticas:

- Comercializar matérias-primas para especular ou para guardar no stock.
- Comercializar produtos para gerar dinheiro ou reunir pontos.
- Construir fábricas para lucrar com as entregas de matérias-primas.
- Fazer novamente o mesmo movimento numa ronda do jogo.
- Aproveitar o facto das cartas de produto dos portos estarem agora visíveis na mesa.
- Enfrentar mais competição, uma vez que as tarefas visíveis são o objectivo dos jogadores.
- Escolher uma carta de navegação, uma vez que, estas também estão agora à vista em cima da mesa.

## Componentes do Jogo

Para jogar este jogo, vais precisar dos componentes do jogo original do Rotterdam, assim como dos componentes do Masters of Traders.

- 1 Tabuleiro de concepção do Porto



- 15 Ducats de € 5 milhões



- 21 Ducats de € 1 milhão



- 16 Operários das Docas  
(4 vermelhos, 4 azuis,  
4 amarelos, 4 verdes)



- 16 Fábricas (4 cores)



- 1 Mercado de Produto



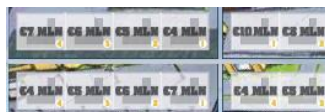
- 1 Mercado de Matérias-Primas



- 8 Marcadores de produtos para o Mercado de produto



- 4 Revestimentos do porto com os locais das fábricas



- 1 Livro de Regras

## Visão Geral do Jogo

Cada jogador tem 3 turnos em cada ronda do jogo. O Capitão do Porto é quem começa.

Em cada turno o jogador posiciona um dos seus 3 Operários das Docas no tabuleiro de concepção do porto, escolhendo desta forma uma personagem para jogar. Depois de cada jogador posicionar o seu primeiro Operário das Docas, o Capitão do Porto posiciona o seu segundo Operário das Docas e assim por diante. Logo que o último jogador tenha colocado o seu último Operário das Docas, a ronda do jogo termina. Depois de concluir uma ronda do jogo, os jogadores recolhem os seus Operários das Docas e o próximo jogador à esquerda, passa a ser o Capitão do Porto. Agora uma nova ronda do jogo tem início, com o Capitão do Porto a posicionar o seu primeiro Operário das Docas no tabuleiro de concepção do porto. Os jogadores têm de navegar os seus barcos para o porto correcto para receber as cartas de produto, sempre que as unidades de matérias-primas chegam ao porto correcto.

Construindo uma fábrica um jogador pode beneficiar da entrega de matérias-primas efectuadas por outros jogadores. Assim também podes ganhar uma carta de produto quando as matérias-primas são processadas na tua fábrica. O mercado de matérias-primas é uma oportunidade comercial para cada jogador ter lucro ou assegurar a chegada de matérias-primas ao porto correcto.

O mercado de produto é onde se faz a compra e venda de cartas de produto. Por exemplo, podes comprar para concluir tarefas ou podes vender para gerar dinheiro. Ou podes comprar cartas de produto para reunir pontos de vitória de forma directa.

Logo que um dos jogadores tenha ganho 15 pontos em tarefas, a ronda do jogo será concluída e o jogador com a maior pontuação, ganha o jogo.

Não te esqueças de adicionar ao total da tua pontuação, os pontos das cartas de produto e de Navegação em tua posse.

## Preparação do Jogo



- |                                       |                                |   |
|---------------------------------------|--------------------------------|---|
| <b>A</b> - Concepção do Porto         | <b>E</b> - Cartas de Produto   | <b>I</b> - Capitão do Porto                           |
| <b>B</b> - Mercado de Matérias-Primas | <b>F</b> - Locais das Fábricas | <b>J</b> - Operários das Docas                        |
| <b>C</b> - Mercado de Produto         | <b>G</b> - Cartas de Navegação | <b>K</b> - Tabuleiro com a descrição das personagens. |
| <b>D</b> - Cartas de Tarefas          | <b>H</b> - Fábricas            |   |

## Começar a Jogar

Cada jogador recebe os seguintes componentes do jogo

Número de Jogadores	Número de Barcos	Dinheiro	Úmero de operários das Docas
2 Jogadores	4	€ 15 milhões	4
3 Jogadores	3	€ 15 milhões	4
4 Jogadores	3	€ 15 milhões	3

O resto do dinheiro forma o Banco.

### ►A - Concepção do Porto

Este tabuleiro de concepção é onde os jogadores posicionam os seus Operários das Docas para escolher e jogar com uma das personagens.

### ►B - Mercado das Matérias-Primas

O tabuleiro com a descrição dos preços é posicionado no lado esquerdo do tabuleiro do jogo, cobrindo os quadrados das matérias-primas. Todas as unidades das matérias-primas são separadas pela cor e posicionadas nos quadrados dos mercados subsequentes. A descrição dos preços indica o preço correcto das várias matérias-primas. Por exemplo, a primeira compra de petróleo (preto), custa € 1 milhão e a primeira compra de fruta (vermelho) custa € 2 milhões.

### ►C – Mercado do Produto

O tabuleiro com a descrição do preço para o mercado de produto é posicionado ao lado do tabuleiro do jogo. Os marcadores dos 8 produtos diferentes são posicionados nos respectivos quadrados iniciais do tabuleiro. Por exemplo, os mercados de pão e de bolachas são posicionados nos quadrados amarelos iniciais do tabuleiro. O preço inicial desses produtos é de € 5 milhões. Os mercados de vestuário e calçado são posicionados nos quadros iniciais a cinzentos do tabuleiro. Eles têm um preço inicial de € 10 milhões. À medida que o jogo se vai desenrolando as alterações nos preços têm de ser registadas com precisão no tabuleiro.

### ►D – Cartas de Tarefas

As cartas de tarefas são baralhadas e posicionadas num monte com a face para baixo. As três cartas do topo do baralho são deitadas com a face para cima ao lado do tabuleiro do jogo. Estas são as tarefas – que todos os jogadores podem tentar completar.

### ►E – Cartas de Produto

As cartas de produtos são separadas em função do porto (a cor), baralhadas e posicionadas num monte com a face para baixo, nos quadrados para as cartas de produto nos portos correspondentes. De seguida a carta topo, será revelada, para que todos os jogadores possam ver qual o produto que está disponível.

### ►F – Locais de Fábrica

Os quatro revestimentos de porto são posicionados nos portos correspondentes no tabuleiro do jogo. Os locais de fábrica oferecem aos jogadores a possibilidade de construir uma fábrica, mais tarde no jogo.

Conforme indicado pelos símbolos de fábrica nos revestimentos, o máximo de 4 fábricas podem ser construídas nos portos de Botlek e Vulcaan e um total de 2 fábricas podem ser construídas em Merweharbour, assim como em Eemhabour.

### ►G – Cartas de Navegação

O monte das cartas de navegação é posicionado (com as costas para cima) no quadrado designado no tabuleiro do jogo. As três cartas do topo são posicionadas de forma visível ao lado do tabuleiro do jogo.

### ►H – Fábricas

As fábricas são separadas por cores. Os jogadores podem construir as fábricas depois de terem investido em uma (Jogando a personagem Fabricante).

### ►I – Capitão do Porto

Tira à sorte qual dos jogadores recebe primeiro o peão azul de Capitão do Porto.

### ►J – Operários das Docas

Cada jogador recebe os seus Operários das Docas. Quando jogas com 2 ou 3 jogadores, cada um recebe 4 operários das docas na sua cor e quando jogas com 4 jogadores, cada um recebe 3 operários das docas. Durante o jogo os operários das docas são posicionados no tabuleiro de concepção do porto para indicar qual a personagem que os jogadores escolhem nessa ronda do jogo.

### ►K – Tabuleiro com a Descrição das Personagens

Descreve e explica as várias personagens e acções que elas podem efectuar. Existem dois tabuleiros, para que todos os jogadores possam verificar das possibilidades de escolha.

## Antes de começar a Jogar o Master of Traders

Antes de começar a jogar, cada jogador pode posicionar um dos seus barcos na posição de partida à sua escolha. De seguida eles podem tirar do mercado de matérias-primas, uma unidade de matéria-prima de graça e posicioná-la no barco. O Capitão do Porto é o primeiro a fazer isso, a seguir os outros jogadores no sentido dos ponteiros do relógio.

## Modo de Jogar

O Capitão do Porto começa, posicionando o seu primeiro Operário das Docas num dos campos disponíveis no tabuleiro de concepção do Porto. Ele pode escolher uma das seguintes personagens e o seu correspondente movimento:

- 1. Armador:** posiciona e carrega 2 barcos, recebe 1 unidade de matéria-prima e compra e/ou vende matérias-primas.
- 2. Capitão:** navega os barcos escolhendo duas vezes uma cor de canal.
- 3. Marinheiro de convés:** recebe 1 carta de navegação mais 1 carta de navegação para cada barco numa posição com a âncora.
- 4. Estivador:** descarrega e produz em cada porto.
- 5. Comerciante:** compra e/ou vende produtos no máximo de três transacções.
- 6. Agente Marítimo:** Completa 1 tarefa
- 7. Tesoureiro:** colecciona dinheiro
- 8. Fabricante:** constrói 1 fábrica

O Capitão do Porto joga com a personagem à sua escolha. De seguida o jogador à sua esquerda escolhe uma das personagens e posiciona um dos seus operários das docas no campo correspondente no tabuleiro de concepção do Porto. Todos os jogadores têm a sua vez de jogar, no sentido dos ponteiros do relógio. Assim que tenham sido posicionados todos os Operários das Docas (isto é, logo que todos os jogadores tenham tido 3 ou 4 turnos) a ronda do jogo termina e o peão azul de capitão do Porto muda de mãos para o próximo jogador em linha. Os jogadores recolhem os seus trabalhadores das docas e o novo Capitão do Porto começa a ronda seguinte do jogo, posicionando o seu primeiro operário das docas.

Quando é o teu turno, podes escolher e jogar uma das personagens, mas também podes jogar uma ou mais cartas de navegação que possuas. Contudo, não é permitido jogar uma carta de navegação que afecte um barco e/ou a sua carga que já esteja num dos quatro portos (isto é o principio do Porto seguro).

## Escolher e jogar personagens

Os jogadores podem escolher uma personagem quando é o seu turno. Eles têm permissão de escolher a mesma personagem repetidamente nua ronda do jogo, com uma excepção: o Fabricante só pode ser jogado uma vez por ronda por jogador.

Existe um limite de número lugares de operários das docas, conforme indicado através dos campos disponíveis na concepção do porto. Quando estás a jogar o Masters of Trade com 2 jogadores: existe um campo a menos disponível para cada personagem, uma vez que a última coluna na concepção do porto não irá ser usada.

Explicação das personagens:



### 1. Amador

O armador pode fazer os seguintes movimentos:

- Posicionar e carregar barcos (no máximo de 2 barcos)
- Receber uma unidade de matéria-prima (de graça, sem custo) do preço mais baixo.
- Comercializar matérias-primas.

#### Posicionar e carregar navios (com um máximo de 2)

O Armador pode posicionar o máximo de 2 barcos nas posições iniciais do tabuleiro do jogo. Ele pode posicionar unidades de matérias-primas nesses barcos. Ele pode tirar matérias-primas do seu próprio stock ou ele pode comprar do mercado de matérias-primas. Só uma unidade de matéria-prima pode ser posicionada/transportada em cada barco. É permitido posicionar o máximo de 1 barco na posição inicial sem carga.

#### Receber uma unidade de matéria-prima de graça sem custo

O Armador recebe uma unidade de matéria-prima do mercado de matérias-primas, de graça sem custo. Esta tem de ser a unidade ao preço mais baixo. Quando existem mais unidades com o mesmo preço mais baixo, o Proprietário do Barco pode escolher. Esta unidade desejada não pode ser posicionada num barco e pode por isso ser adicionada ao stock. Um jogador não tem permissão de guardar mais do que 3 unidades de matérias-primas no stock.

## Comercializar Unidades de Matérias-Primas

O Armador tem permissão de comprar e vender matérias-primas. O preço é determinado pelo número de unidades disponíveis no tabuleiro de descrição do preço. Quando um jogador compra uma unidade, o stock geral diminui e o preço do mercado aumenta. Quando um jogador vende uma unidade, ele recebe o preço que está mencionado no espaço seguinte disponível no tabuleiro. Como consequência temos uma queda do preço do mercado.

Os jogadores podem comprar e vender matérias-primas sem limitações, desde que existam unidades disponíveis. Os jogadores também podem vender matérias-primas do seu próprio stock- contudo, um jogador não pode guardar mais do que três unidades de matérias-primas em stock, independentemente da sua cor. Os stocks dos jogadores são guardados à vista de todos.

### ▶▶▶ Exemplo

Um jogador compra um contentor (unidade cinzenta) por € 4 milhões e vende fruta (unidade vermelha) por € 2 milhões.



## 2. O capitão

O capitão escolhe 2 cores, as quais que determinam a direcção que os barcos podem tomar para navegar no Rio Mass.

Bónus do Capitão: € 1 milhão do jogador e € 1 milhão do stock geral do dinheiro, por cada barco que chegue ao porto correcto.

### Navegação

O capitão escolhe uma cor (vermelha, amarela, verde, azul ou violeta) para abrir todos os canais dessa cor. Todos os barcos, que tenham em frente um canal dessa cor, têm de agora de navegar uma posição em frente. Os barcos do Capitão são os primeiros a navegar – de seguida os outros jogadores no sentido dos ponteiros do relógio.

A seguir o capitão escolhe, outra vez, uma cor (esta pode ser a mesma da anterior). Os barcos têm de navegar pelo canal dessa cor, a menos que sejam bloqueados por outros barcos. Quando um barco está perante dois canais da mesma cor, o jogador do barco irá escolher um dos canais. Os barcos não podem navegar para trás, excepto quando uma carta de navegação é jogada.

### O Bónus do Capitão

Quando um jogador escolhe a personagem do capitão e conduz barcos de outros jogadores ao porto correcto, eles pagam-lhe € 1 milhão por barco. Além disso, ele recebe € 1 milhão do banco por cada barco. O porto correcto é o porto onde o barco pode entregar a matéria-prima que pode ser processada nesse porto. O petróleo (unidades pretas) têm de ser levadas para o Porto de Botlek e o grão (unidades a amarelo) podem ser processadas em Vulcaanharbour.

Quando um jogador não tem dinheiro para pagar o Bónus do Capitão, o seu barco tem de permanecer no lugar e não pode entrar no porto. Nenhum bónus irá ser pago.

Se fores o Capitão e conduzires o teu próprio barco ao Porto correcto, como é óbvio não tens de pagar o bónus de Capitão e não recibes o bónus do banco.

### ▶▶▶ Exemplo

O jogador amarelo joga o Capitão. Primeiro escolhe o canal violeta e pode mover um espaço em frente. O jogador azul também pode mover-se em um espaço em frente, uma vez que o seu barco está posicionado perante um canal violeta. O jogador azul pode agora conduzir o seu barco para o porto correcto: o Merweharbour. O jogador amarelo recebe um bónus de capitão de €1 milhão do jogador azul, assim como €1 milhão do banco.





### 3. Marinheiro de Convés

O Marinheiro de Convés pode tirar uma carta de navegação de graça e cada jogador que tenha um barco na posição de ancorado irá receber também uma carta de navegação.

Quando alguém joga o Marinheiro de Convés, pode tirar uma carta das três cartas de navegação à vista sem qualquer custo, de graça. Ou pode tirar uma carta de navegação do baralho com a face virada para baixo. De seguida, no sentido dos ponteiros do relógio, todos os jogadores que tenham um barco na posição de ancorado, podem tirar uma das cartas (do baralho ou das cartas à vista). Quando todos os jogadores com um barco na posição de ancorado tiverem tido o seu turno, as cartas à vista voltam a ser três.

Um jogador não pode possuir mais do que três cartas de navegação. Quando tens três cartas de navegação na tua posse, não podes receber mais nenhuma. Só podes usar uma carta de navegação, quando é o teu turno.

Contudo, podes jogar várias cartas de navegação num único turno, quer antes, durante ou depois de um movimento. Os barcos (e as suas cargas) que tenham chegado a um porto, estão seguros e não podem mais ser afectados por uma carta de navegação. Mesmo os teus próprios barcos não podem ser afectados por uma carta de navegação.

**Atenção:** Quando jogas o Marinheiro de Convés, podes jogar de imediato as cartas de navegação que tenhas acabado receber.



### 4. Estivador

O Estivador orienta:

- ▶ As matérias-primas de todos os barcos que estejam dentro de um porto, irão ser desembarcadas e transferidas para as fábricas para serem processadas.
- ▶ Os proprietários de fábricas recebem cartas de produto, sempre que as matérias-primas são levadas para as suas fábricas.

#### Desembarque

O Estivador coordena o desembarque de todos os barcos que entram no Porto. Quando um barco chega com a matéria-prima correcta, o proprietário do barco recebe a carta topo de produto. Não precisa existir uma fábrica no Porto.

A unidade de matéria-prima é posicionada de regresso ao mercado de matérias-primas e o barco regressa ao seu legítimo proprietário.

#### Produção

É possível que uma ou mais fábricas tenham sido construídas num porto quando um barco é descarregado.

Nesse caso, o jogador que joga como Estivador, determina em quais das fábricas a matéria-prima irá ser processada. O proprietário do barco recebe uma carta de produto, assim como o proprietário da fábrica para onde seguiu a matéria-prima.

Quando este é o caso, o proprietário do barco receberá a carta topo de produto do baralho. De seguida uma carta é entregue ao proprietário da fábrica – esta carta permanecerá virada para baixo.

#### ▶▶▶ Exemplo

O jogador vermelho joga o Estivador e determina que o petróleo bruto a bordo do barco azul em Botlekhabour irá ser processado na fábrica vermelha. O jogador azul recebe a carta topo de produto do baralho e o vermelho irá receber a próxima carta. Se fosse o jogador verde a jogar o Estivador, ele poderia ter tido a oportunidade de ter processado o petróleo bruto na sua fábrica (verde) para receber uma carta de produto.



## Desembarcar a matéria-prima errada

Quando um barco chega ao porto com matérias-primas erradas, a unidade não pode ser descarregada (ou processada numa fábrica). O proprietário do barco não recebe uma carta de produto e tem de tirar o barco, assim como a carga para tentar outra vez, a partir da posição inicial, quando for o seu próximo turno.

Quando um jogador já tiver três unidades de matéria-prima no stock, a carga devolvida será posicionada de regresso ao mercado de matérias-primas.



## 5. Comerciante

O comerciante compra e vende produtos no máximo de 3 transacções.

### Comercializar produtos.

Quando jogas o Comerciante, podes comprar assim como vender produtos.

▶ Vender um produto: por cada produto vendido, o jogador recebe do banco o preço do mercado actual (conforme indicado no preço do tabuleiro para o mercado de produto). O marcador do produto em causa será movido em um quadrado para a esquerda, sempre que um produto é vendido. A carta de produto será posicionada no fundo do baralho de cartas de produto no Porto.

▶ Comprar um produto: por cada produto comprado, o jogador paga ao banco o preço actual do mercado (conforme indicado no tabuleiro do mercado do produto). O marcador do produto em causa será movido em um quadrado para a direita, sempre que um produto é comprado. O jogador pega no baralho de carta de produto desse porto específico e procura (de baixo para cima) pela carta de produto certa para tirar para si.

### Regulamento do Comércio

▶ O Comerciante pode fazer até 3 transacções diferentes num turno. Comprar uma ou mais cartas do mesmo produto é considerado como uma transacção.

▶ Vender uma ou mais cartas do mesmo produto é considerado como sendo uma transacção.

▶ O comerciante não tem permissão de comprar e de seguida vender o mesmo produto num turno.

### Preços Máximos e Mínimos

Os preços das cartas de produtos das bolachas, pão, plásticos e gasolina variam entre € 3 milhões e 7 milhões por carta. O preço das cartas de produto de sumo de laranja, compota, calçado e vestuário variam entre €8 milhões e €12 milhões por carta.



### ▶▶▶ Exemplo

O jogador deseja completar uma carta de tarefa para compota e calçado. Ele detém 1 carta de produto de compota e 2 cartas de produto gasolina, assim como € 2 milhões em dinheiro.

Quando ele joga o Comerciante, pode vender a primeira carta de produto de gasolina por € 5 milhões e a segunda carta de produto de gasolina por € 4 milhões.

Ele acabou de adicionar € 9 milhões à sua provisão de dinheiro e agora tem € 11 milhões em dinheiro. Ele pode comprar 1 carta de produto de calçado ao preço actual de mercado de € 10 milhões e guardar € 1 milhão em dinheiro.

No seu próximo turno, pode jogar o Agente Marítimo e completar a sua tarefa, isto é... se ninguém mais o vencer nisso!

(Como resultado desta comercialização, o preço de mercado para a gasolina caiu para € 3 milhões e o preço de mercado para o calçado subiu para € 11 milhões).





## 6. Agente Marítimo

O Agente Marítimo completa uma tarefa.

Quando um jogador decide jogar o Agente Marítimo, pode completar uma tarefa, mostrando a combinação correcta de cartas de produto. O jogador pega na carta de tarefa relevante para a sua posse e posiciona na mesa de forma visível, para que todos possam ver quantos pontos de vitória ele acabou de ganhar. De seguida tira uma carta de tarefa do baralho para que estejam novamente 3 cartas visíveis.

As cartas de produto serão posicionadas de regresso ao fundo do respectivo baralho de cartas de produto do(s) porto(s).

*Dica Game Master: repara bem nos movimentos dos outros jogadores para ver se eles podem estar a tentar completar a mesma tarefa – não demores muito tempo a jogar o Agente Marítimo!*



## 7. O Tesoureiro

O Tesoureiro recolhe dinheiro (€ 3 milhões, € 2 milhões ou € 1 milhão).

Quando jogas o tesoureiro, recolhes dinheiro do banco. Recebes o montante de dinheiro mencionado no campo onde posicionaste o teu Operário das Docas. Isso pode ser € 3 milhões, € 2 milhões ou € 1 milhão.



## 8. Fabricante

O Fabricante constrói uma fábrica.

### Investimento

O fabricante constrói 1 fábrica no porto à sua escolha. Construir a primeira fábrica é um grande investimento – depois dessa construção, as fábricas tornam-se mais baratas.

A primeira fábrica num porto tem de ser construída na primeira posição e esse preço tem de ser pago. Em Botlek e em Vulcaanharbour, a primeira fábrica custa € 7 milhões.

Em Merweharbour e Eemharbour, a primeira fábrica irá fazer-te gastar € 10 milhões. Não é permitido construir mais do que 1 fábrica por ronda do jogo.

### Receitas

Quando deténs uma fábrica, recibes uma carta de produto sempre que o Estivador escolhe a tua fábrica para processar as matérias-primas que acabaram de ser trazidas para um porto. Quando jogas o Comerciante, podes trocar essas cartas de produto por dinheiro.

### Capacidade Produtiva

A capacidade da fábrica está limitada ao processamento de uma unidade de matéria-prima em um produto, de cada vez, sempre que o Estivador é jogado.

*Dica Game Master: Existe um limite de número de locais de fábrica disponíveis em cada porto, pelo que investes numa fábrica, o mais cedo possível.*

## As Cartas de Navegação

Para uma explicação das cartas de navegação aconselhamos as regras do jogo original Rotterdam. Não é permitido jogar cartas de navegação em barcos ou cargas que já estejam nos portos.

## Fim do Jogo

Logo que um jogador tenha ganho 15 pontos em tarefas, a ronda do jogo será completada (isto é, todos os jogadores tenham posicionado todos os seus Operários das Docas), o jogo termina.

## Pontuação Final e Declarar o Vencedor

Quando o jogo termina, a pontuação final será determinada através de quantos pontos de vitória, cada jogador, tenha colecionado:

Para a tua pontuação final deves somar:

- ▶ Os pontos de vitória das tuas tarefas completadas.
- ▶ Os pontos das restantes cartas de produto que tens em tua posse.
- ▶ Os pontos de vitória (1 ou 2) nas cartas de navegação que ainda tens em tua posse.

O jogador com a maior pontuação ganha o jogo Rotterdam Masters os Trade. Se o jogo terminar com um empate, o jogador com a maior pontuação nas tarefas completadas, ganha o jogo. Se o empate prevalecer, o montante em dinheiro será o factor de desempate.

## Modos de Jogar Alternativos.

É possível jogar o Masters of Trade de uma maneira alternativa:

### ▶ Determinar o número de rondas do Jogo

Os jogadores jogam o jogo num número determinado de rondas: 6 rondas quando se joga com 4 jogadores, 8 rondas quando se joga com 3 jogadores e 10 rondas quando se joga com 2 jogadores. No final da última ronda do jogo, o jogador com a maior pontuação, é o vencedor.

### ▶ Licitar pelo Peão do Capitão do Porto

No início de cada ronda do jogo, os jogadores podem decidir através de leilão quem irá fazer uso do peão do Capitão do Porto nessa ronda do jogo. O maior licitador recebe o peão e pode começar primeiro a posicionar os Operários das Docas. Se não houver licitações, o Capitão do Porto muda de mãos para o jogador seguinte, no sentido dos ponteiros do relógio.



**Versão Portuguesa: Paulo Santos**  
<http://dreamwithboardgames.blogspot.com/>