

# Handleiding Mainport Mastermind

## Inhoud

<b>Welkom:</b> .....	2
<b>Spelmateriaal</b> .....	3
<b>Uitleg:</b> .....	3
<b>Start:</b> .....	4
Havens:.....	5
Handelsproducten:.....	5
De dobbelsteen: .....	6
<b>Beurten:</b> .....	6
Kans: .....	7
Het inladen van producten .....	8
Havenroof:.....	8
Enteren: .....	8
<b>Winnen:</b> .....	9

## Welkom:

Welkom bij Mainport Mastermind, het bordspel waarin je je tegenstanders te slim af moet zijn. Begin waar ook ter wereld uw rederij en handel uw weg naar de top!

Het spel bevat verschillende aspecten van de handel waaronder varen met schepen, het laden van grondstoffen, overslag in de havens en piraterij. Door de verschillende strategieën waarmee er gespeeld kan worden en hoge mate van interactie garandeert dit spel eindeloos spelplezier voor iedereen.

## Spelmateriaal

Het spel wordt digitaal gespeeld op Miro.

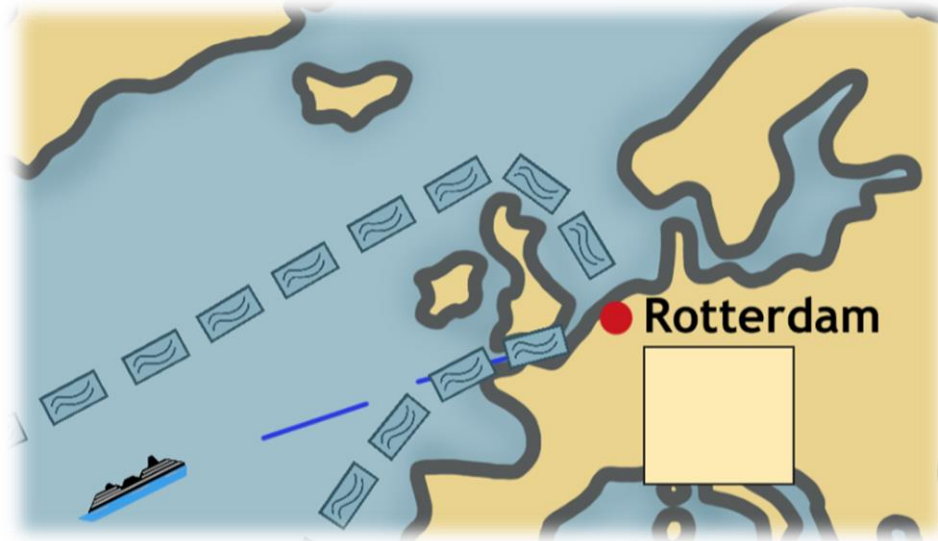
- Bord (op Miro)
- 10 schepen
- 5 van elk soort handelsproduct, in totaal 50 producten
- Dobbelstenen (fysiek en digitaal mogelijk (digitaal is beschikbaar op Miro))

## Uitleg:

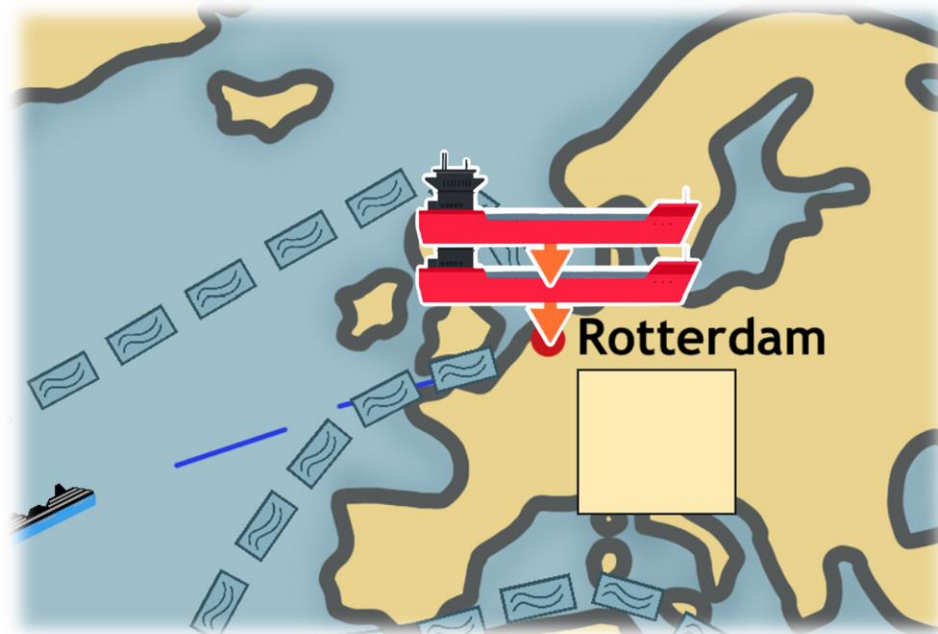
- Mainport Mastermind is geschikt voor 2 tot 5 spelers vanaf 12 jaar.
- Het spel wordt gespeeld op het digitale Miro-bord
- Elke speler kiest aan het begin van het spel een kleur
- Elke speler begint met twee vrachtschepen
- Het doel van het spel is om van elke grondstof één in bezit te hebben. Het bord is een wereldkaart met daarop in totaal 10 havens.
- Elke speler kiest een starthaven.
- Elke haven heeft haar eigen handelsproduct
- Speler zijn/haar schip kan maximaal een grondstof tegelijk vervoeren.
- Tijdens de vaart kunnen spelers handelsproducten van elkaar stelen als ze op exact hetzelfde vakje terecht komen (zie enteren).
- Het aantal ogen op de dobbel bepaalt hoe ver de speler kan bewegen, maar er zitten niet alleen ogen op de dobbel maar ook de vlakken "storm" en "kans".

**Start:**

**1.** Speler kiest een starthaven. (Bijvoorbeeld Rotterdam)



**2.** Speler plaats zijn schepen op de gekozen starthaven.

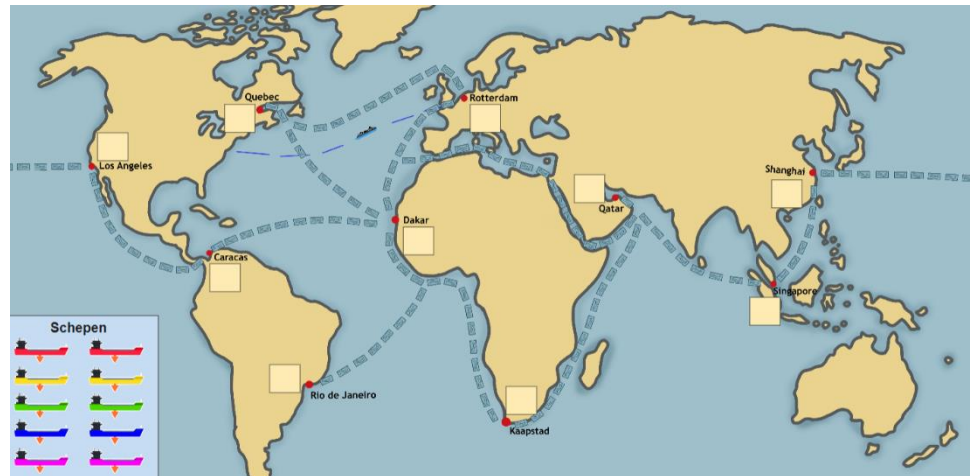


**3.** Vervolgens wordt om de beurt geworpen met beide dobbelstenen om te bepalen wie mag beginnen. Bij een gelijke worp wordt er nog een keer gedobbeld. Er wordt met de klok mee gespeeld.

## Havens:

Er zijn 10 havens in het spel (aangeduid met de rode stippen):

1. Rotterdam
2. Quebec
3. Dakar
4. Rio de Janeiro
5. Caracas
6. Kaapstad
7. Qatar
8. Singapore
9. Shanghai
10. Los Angeles



## Handelsproducten:

Er zijn 10 verschillende handelsproducten:

Kaas/ Rotterdam	Ahornsiroop/ Quebec	Dadels/ Dakar	Suiker/ Rio de Janeiro	Koffie/ Caracas
Goud/ Kaapstad	Olie/ Qatar	Palmolie/ Singapore	Jade/ Shanghai	Sinaasappels/ Los Angeles

### De dobbelsteen:

Er zijn twee dobbelstenen met de volgende ogen:

**1:** Storm: Speler verplaatst zijn schip met nul stappen

**2:** Speler verplaatst zijn schip met twee stappen

**3:** Speler verplaatst zijn schip met drie stappen

**4:** Speler verplaatst zijn schip met vier stappen

**5:** Speler verplaatst zijn schip met vijf stappen

**6:** Kans

### Beurten:

Dobbelsteen A	Dobbelsteen B	Uitkomst
2 of 3 of 4 of 5	2 of 3 of 4 of 5	<b>Optie 1:</b> Speler beweegt één van zijn/haar schepen met het totaal aantal ogen.  <b>Optie 2:</b> Beweeg één schip met het aantal ogen op de ene dobbelsteen. Beweeg vervolgens het andere schip met het aantal ogen op de andere dobbelsteen. (Volgorde maakt niet uit en kies zelf welk schip je met welke dobbelsteen beweegt)
1 (storm)	2 of 3 of 4 of 5	De speler moet dobbelsteen A op één van de schepen gebruiken. Dit schip kan deze beurt niet bewegen. Dobbelsteen B wordt op het andere schip gebruikt.
2 of 3 of 4 of 5	1 (storm)	De speler moet dobbelsteen B op één van de schepen gebruiken. Dit schip kan deze beurt niet voortbewegen. Dobbelsteen A wordt op het andere schip gebruikt.
6 (kans)	2 of 3 of 4 of 5	De speler kan voor dobbelsteen B kiezen welk schip hij wil voortbewegen. Daarna gooit de speler 1 dobbelsteen nog een keer voor een kansuitkomst.
6 (kans)	6 (kans)	De speler mag naar keuze 12 stappen verdelen over zijn schepen. Bijvoorbeeld: schip 1 beweegt 1 stap en schip 2 beweegt 11 stappen.

Kans:

Gooit de speler kans, dan gooit speler net zo lang met de dobbelsteen tot deze 2, 3, 4 of 5 gooit.

Het aantal ogen bepaalt de *kans uitkomst*:

1. Speler gooit overnieuw tot deze 2, 3, 4, of 5 gooit.
2. Speler mag nog een keer gooien en bij het aantal ogen, dat deze heeft gegooid, 1 op- of aftrekken. Vervolgens zet u het totale aantal stappen met een schip naar keuze.
3. Speler mag een grondstof ruilen met een schip naar keuze, als speler geen grondstoffen wil of kan ruilen mag deze 3 stappen zetten. Grondstoffen ruilen kan alleen van schip tot schip.
4. Wind mee, speler mag nog een keer gooien, het aantal ogen dat speler gooit wordt verdubbeld.
5. Schipbreuk, sla een beurt over.
6. Gooi overnieuw tot u 2, 3, 4, of 5 gooit.

## Het inladen van producten

Zodra speler met zijn schip terechtkomt op het havenvakje, kan deze het product uit die haven direct inladen. Het is niet verplicht om te eindigen op het havenvakje, er kan dus in een beurt met hetzelfde schip de haven ingevaren worden, product worden ingeladen, en verder worden gevaren.

## Havenroof:

Spelers mogen producten stelen uit de haven van hun tegenstanders. Voor een aanval moet speler zijn/haar schip precies op de haven van de tegenspeler kunnen plaatsen. De aanvaller heeft altijd het *aanvallersnadeel*. De winnaar van een havenroof wordt als volgt bepaald:

1. Aanvaller en verdediger gooien beiden met een dobbelsteen.
2. Aanvaller trekt 1 oog van zijn gegooide aantal ogen af.
3. Aanvaller en verdediger bekijken wie het hoogste aantal ogen heeft gegooid.
  - 3.1. Aanvaller heeft hoogste aantal ogen: aanvaller neemt een grondstof naar keuze mee uit de haven van verdediger.
  - 3.2. Verdediger heeft hoogste aantal ogen: De aanval mislukt: Aanvaller zijn schip is vernietigd, aanvaller verplaatst zijn schip terug naar zijn thuishaven. Aanvaller gooit in zijn volgende beurt met een dobbelsteen minder en mag het vernietigde schip niet verplaatsen (dus ook niet met de andere dobbelsteen). Pas in de beurt na de beurt die volgt op de aanval beurt mag aanvaller weer met twee dobbelstenen gooien en het nu gerepareerde schip weer verplaatsen.
  - 3.3. Het aantal ogen van aanvaller is gelijk aan aantal ogen verdediger: Aanvaller moet nog een keer gooien, verdediger **mag echter kiezen** of hij nog een keer gooit.

*Let op: Een speler mag dus ook zijn startgrondstof terug stelen uit de haven van een ander.*

## Enteren:

Als de speler, in zijn eigen beurt, terechtkomt op hetzelfde vakje als een vijandig schip kan de speler dit schip enteren. Een *enteraanval* werkt op een vergelijkbare manier als een havenroof en de aanvaller kent dus ook het *aanvallersnadeel*. Als speler de *enteraanval* wint, mag hij de grondstof uit schip van tegenspeler verplaatsen naar het schip waarmee speler zojuist heeft aangevallen.

*Let op: Als speler al een grondstof in zijn/haar schip heeft geladen kan speler de grondstof van tegenspeler niet meenemen.*

1. Aanvaller en verdediger gooien beiden met een dobbelsteen.
2. Aanvaller trekt 1 oog van zijn gegooide aantal ogen af.
3. Aanvaller en verdediger bekijken wie het hoogste aantal ogen heeft.
  - 3.1. Aanvaller heeft hoogste aantal ogen: aanvaller neemt de grondstof uit het schip van verdediger mee.



**3.2.** Verdediger heeft hoogste aantal ogen: De aanval mislukt: Aanvaller zijn schip is vernietigd, aanvaller verplaatst zijn schip terug naar zijn thuishaven. Aanvaller gooit in zijn volgende beurt met een dobbelsteen minder en mag het vernietigde schip in niet verplaatsen (dus ook niet met de andere dobbelsteen). Pas in de beurt na de beurt die volgt op de aanval beurt mag aanvaller weer met twee dobbelstenen gooien en het nu gerepareerde schip weer verplaatsen.

**3.3.** Het aantal ogen van aanvaller is gelijk aan aantal ogen verdediger: Aanvaller moet nog een keer gooien, verdediger **mag echter kiezen** of hij nog een keer gooit.

*Let op: Een speler mag dus ook zijn startgrondstof terug stelen uit het schip van een ander.*

## Winnen:

Om te winnen moet de speler het volgende doen:

- Als eerste alle grondstoffen **in** zijn/haar haven hebben. Met alle grondstoffen wordt bedoeld, alle grondstoffen die te vinden zijn buiten de grondstof die van aan het begin van het spel aanwezig is in de eigen starthaven. Start u dus in Shanghai, dan moet u alle grondstoffen in uw haven hebben liggen met uitzondering van jade.
- Zodra een speler bovenstaande bereikt, stopt het spel onmiddellijk.