

Rhodes, een licht-strategisch bordspel voor 2-5 spelers van 10 jaar en ouder

292 jaar voor Christus. De Kolossus, één van de zeven wereldwonderen, torent hoog boven de haven uit om schepen te verwelkomen en de eilandbewoners te beschermen. Bescheiden boeren vervoeren olijven, druiven, graan en geitenmelk in hun kleine scheepjes naar de stad, om hun fortuin te maken. Wie voert de meest lucratieve handel en ontwikkelt zijn eenvoudige boerderij tot een prachtig landgoed?

Doel van het spel

De speler die aan het einde van het spel de meeste overwinningpunten heeft verzameld is de winnaar. De spelers verdienen punten door verse producten van het land naar de haven te brengen, opdrachttegels te vervullen en hun boerderij uit te bouwen en te ontwikkelen tot een landgoed met speciale gebouwen. Aan het einde van het spel kan goud en geld extra overwinningpunten opleveren.

Spelvoorbereiding

1. Leg het **spelbord** in het midden van de tafel



2. Neem de 15 diamant-vormige **opdrachttegels** en sorteer deze per categorie: I, II en III. Schud de tegels



stapel op het hiervoor bestemde vakje op het spelbord: het marmeren vakje met de handen. Trek de eerste drie tegels van de stapel en leg deze open op de drie marmeren vakjes links.

3. Leg de 5 **productiefiches** met de waarden 1, 2, 3, 3 en 4 open op het spelbord op de vakjes boven de productievelden (Production Field).



4. Sorteer de 16 vierkanten **landbouwtegels** - herkenbaar aan de graspol op de rugzijde - en leg deze rechts van het spelbord met de voorzijde zichtbaar.



5. Sorteer de 19 vierkanten **ontwikkeltegels** - herkenbaar aan de pijlen op de rugzijde - en leg deze ook rechts van het bord met de voorzijde zichtbaar.



4. Landbouw tegels
6. Grote schepen
5. Ontwikkel tegels

6. Voor 4 of 5 spelers: leg de **grote schepen** van de spelers rechts van het bord. Deze schepen zijn te koop voor 10 drachmen per stuk. Leg de schepen met de rugzijde op tafel. Elke speler kan maximaal één (eigen) schip met een capaciteit van 3 eenheden aanschaffen. Bij 2 of 3 spelers hebben de spelers al een groot schip bij aanvang.

7. Vorm een **algemene voorraad** goederen, bestaande uit de (verse) producten wijn (rode blokjes), geitenmelk (wit), olijven (groen), graan (geel) en goudstaven. Leg deze gesorteerd naast het bord.



Opmerking: de algemene voorraad goederen is onbeperkt. Mocht het voorkomen dat er tijdens het spel een tekort ontstaat, vul deze materialen dan zelf aan.

8. Schud de 10 **Egyptische schepen** en maak een gedekte stapel. Leg deze op het rechter zeevak.



Bij 2 t/m 4 spelers neem je het bovenste schip en leg je deze met de binnenzijde zichtbaar in het tweede havenvak met waarde "7" (zie afbeelding rechts). Alleen bij 5 spelers gebruik je alle vakken en leg je het eerste schip in het eerste havenvak met waarde "7". Plaats de aangegeven eenheden op het eerste schip.



Aan het begin van het spel (en aan het begin van elke nieuwe ronde) moet er minimaal twee goud in de haven beschikbaar zijn.

Trek eventueel een tweede schip, zodat aan deze voorwaarde is voldaan en schuif daarmee het eerste schip verder de haven in. Leg de goederen op het tweede schip. Trek daarna nog een schip en leg deze op het linker zeevak.

Hierdoor kunnen de spelers zien welk schip binnenkort de haven aandoet en hierop anticiperen.

9. Neem het **geld** en maak vier stapeltjes met coupures van 1 drachme, 2 drachmen, 5 drachmen en 10 drachmen. Stel één van de spelers aan als geldbeheerder.

Opmerking: geld is onbeperkt in dit spel.



10. Verdeling van de **materialen per speler**
Elke speler kiest een spelerskleur en krijgt vervolgens in zijn kleur:

- 1 **puntenmarker** (een laag houten schijfje, die hij op positie "0" van de puntentelling zet)
- 1 **boerderijtegel** (zie afbeelding onder)
- 2 **actiemarkers** (hoge ronde schijven)
- 1 **beurtmarker** (lage ronde schijf)



| | | | |
|---|----|---------|---|
| 2 | 30 | 1/2/2/3 | 2 |
| 3 | 30 | 1/2/3 | 2 |
| 4 | 25 | 1/2/2 | 1 |
| 5 | 25 | 1/2/2 | 1 |

De tabel op het spelbord geeft aan met hoeveel geld en welke schepen de spelers beginnen. Dit is afhankelijk van het aantal spelers:

- **Kolom 1:** aantal spelers
- **Kolom 2:** startgeld in drachmen
- **Kolom 3:** de eigen schepen waarmee gestart wordt
- **Kolom 4:** het aantal landbouwtegels waarmee gestart wordt (zie voorbereiding punt 12).

Voorbeeld: bij 3 spelers krijgt elke speler 30 drachmen, een klein schip waar 1 eenheid op past, een schip voor 2 eenheden en een schip voor 3 eenheden. Elke speler schaft twee landbouwtegels aan voor de aanvang van het spel (zie punt 12).

Tip: een volgende keer dat je Rhodes speelt, kun je naar de tabel op het bord kijken om snel op te starten.

11. Bepaal de beurtvolgorde

Bepaal door loting welke speler begint. Leg de beurtmarker van deze speler op het beurtvolgordeschema op positie 1 in de eerste kolom. Leg daarna de markers van de andere spelers – met de klok mee – op de plekken daaronder. Spelers krijgen bij de spelvoorbereiding niets én hoeven niets te betalen.



De blauwe speler hoeft in het voorbeeld dat hiernaast is afgebeeld geen 3 drachmen te betalen en de gele speler ontvangt geen drachme.

12. Aankoop starttegels

De spelers kopen van hun startkapitaal één landbouwtegel bij 4 en 5 spelers en twee tegels bij 2 en 3 spelers. De speler met zijn beurtmarker op nummer 1 begint, daarna de speler bij 2, enzovoort.

De aanschaf van twee landbouwtegels geschiedt in twee beurten (één tegel per beurt), totdat elke speler 2 landbouwtegels heeft.

Belangrijk! Een speler mag NIET tweemaal een landbouwtegel kopen waarmee hij hetzelfde product kan maken!



Betaal de aanschafkosten van de tegel (aangegeven linksboven op de tegel) aan de bank en leg één product van de overeenkomstige kleur op de tegel.

Let op! Alleen tijdens de spelvoorbereiding wordt op de eerste aangeschafte tegel een product gelegd. Tijdens het spel komt er niet automatisch een product op een nieuw aangeschafte landbouwtegel.

Voorbeeld 1

Hieronder een voorbeeld van een startopstelling van de blauwe speler in een spel met vier spelers. Deze speler heeft een landbouwtegel voor olijven aangeschaft en er ligt één eenheid olijven op. Daarnaast heeft hij één schip met een capaciteit voor 1 eenheid, twee schepen voor 2 eenheden en twee actiemarkers voor zich liggen.



Voorbeeld 2

Een landbouwtegel met geldopbrengst



De rode speler heeft een landbouwtegel gekocht waarmee hij graan kan verbouwen. Hij betaalt 14 drachmen aan de bank en legt de tegel in zijn landgoed. Hij ontvangt één eenheid graan (geel blokje) die hij op de landbouwtegel legt. Hij kan hierop overigens maximaal drie eenheden bewaren. Elke keer dat hij deze tegel activeert met de boerderijactie (zie voor gedetailleerde uitleg bij spelersacties), ontvangt hij voor deze tegel 1 drachme van de bank.

Voorbeeld 3

Een landbouwtegel met overwinningspunten



Groen heeft een landbouwtegel aangeschaft waarmee hij wijn kan maken. Hij betaalt 17 drachmen aan de bank en legt de tegel in zijn landgoed. Hij ontvangt één eenheid wijn (rood blokje), die hij op zijn tegel legt. Elke keer dat hij de boerderijactie doet, ontvangt hij 1 overwinningspunt en zet hij zijn puntenmarker direct één positie vooruit op het puntenspoor.

Overzicht van symbolen



Kosten in drachmen



Overwinningspunten



Opbrengsten in drachmen

Spelverloop

Een spelronde bestaat uit 4 fasen die in vaste volgorde worden gespeeld:

1. Twee acties uitvoeren

De speler met zijn beurtmarker op de hoogste positie in het beurtvolgordeschema schuift zijn marker naar de volgende kolom (op dezelfde rij). Daarna plaatst hij één van zijn (twee) actiemarkers op een actieplek naar keuze. Vervolgens voert hij de bijbehorende actie direct uit. De uitleg van de diverse spelersacties volgt op pagina 7. Daarna is de volgende speler (van boven naar beneden) aan de beurt voor zijn eerste actie.



Nadat alle spelers hun eerste actie hebben uitgevoerd - en hun beurtmarkers in de tweede kolom staan - volgt voor alle spelers in dezelfde volgorde een tweede beurt waarin zij hun tweede actiemarker kunnen inzetten op een actieveld.



Speciale situatie: indien een speler geen actie kan uitvoeren, vervalt zijn actie en ontvangt hij 1 drachme.

2. Goud aanvullen

Als er minder dan twee goud op de schepen in de haven ligt, komen er nieuwe schepen de haven binnen. Neem het Egyptische schip van het linker zeevak en schuif het de haven binnen, waardoor de aanwezige schepen verder de haven in varen. Trek een nieuwe tegel van de stapel en leg die in het vrijgekomen vak. Herhaal dit aanvullen totdat er weer minstens twee goud beschikbaar is op de schepen in de haven.

Als een schip van een speler aan het einde van de haven komt - in het zeevak met de afbeelding van het magazijn ernaast - dan kan de eigenaar van dit schip de producten in zijn magazijn plaatsen. Als er al 10 goederen (producten of goudstaven) in het magazijn liggen, dan is het magazijn vol. De speler mag dan kiezen of hij de nieuwe producten van zijn schip aflegt naar de algemene voorraad, of eerst ruimte maakt door een goed uit het magazijn af te leggen naar de algemene voorraad.

Egyptische schepen die het einde van de haven bereiken, worden op een aflegstapel gelegd. De eventueel daarop aanwezige goederen worden teruggelegd in de algemene voorraad. Is de stapel Egyptische schepen op, neem dan de aflegstapel, schud deze en maak een nieuwe trekstapel.

3. Actiemarkers en productiefiches

terugnemen. Elke speler neemt zijn twee actiemarkers terug, gebruikte productiefiches worden van de productievelden afgehaald en weer in de vakken gelegd.

4. Beurtmarker plaatsen

De spelers plaatsen in volgorde hun beurtmarker op één van de posities in de eerste kolom van het beurtvolgordeschema. De speler met zijn beurtmarker op de onderste positie in de kolom mag als eerste kiezen, daarna volgen de andere spelers in **volgorde**

van onder naar boven! Het is niet toegestaan om je marker op hetzelfde niveau te houden! Deze moet één rij hoger of lager worden geplaatst. Direct na het plaatsen van de marker moet de speler 1 of 3 drachmen betalen (de bovenste twee posities), krijgt hij niets, of ontvangt hij 1 of 2 drachmen en/of een product uit de algemene voorraad. Dit moet een soort product zijn waarvan de speler een landbouwtegel bezit én er moet voldoende plek op het landgoed zijn.

Uitzondering: als een speler een positie moet innemen waarvoor hij moet betalen, maar hij heeft geen geld, dan mag hij zijn beurtmarker tóch in dezelfde rij plaatsen zonder te betalen. Deze situatie kan alleen bij 5 spelers voorkomen, indien de onderste vier posities ingenomen zijn en de speler op nummer 5 in de laatste kolom staat.

Einde van het spel

Zodra het niet meer mogelijk is een vrijgekomen plaza (de 3 marmeren vakken op het bord zonder handen) te vullen met een nieuwe opdrachttegel, eindigt het spel aan het einde van die spelronde. De lopende spelronde wordt afgespeeld totdat elke speler zijn beide actiemarkers heeft geplaatst.

Uitzondering: uitsluitend in de laatste spelronde mag elke speler de havenactie uitvoeren, mits hij dat nog niet heeft gedaan.

Eindtelling en winnaar

Naast de overwinningpunten die de spelers hebben behaald gedurende het spel, kunnen ze punten ontvangen voor de waarde in geld en goud dat zij aan het einde van het spel bezitten. Elke speler mag geld omzetten in overwinningpunten. Elke 10 drachmen is 1 overwinningpunt. Verschuif de puntenmarker evenveel vakjes en lever het geld in bij de bank. Als een speler nog goudstaven heeft, kan hij deze ook inleveren voor 2 OP per stuk.

De speler die nu meeste punten heeft wint het spel. Bij een gelijke stand in punten, wint de speler met het meeste geld. (De eindwaarde van het geld en goud vind je ook in de rechterhoek aan de onderzijde van het bord)



Spelersacties

In een spelronde heeft elke speler twee actiemarkers. Met elke marker kan hij één actie uitvoeren. De actievelden waar de marker op geplaatst kunnen worden vind je op het bord en op je eigen boerderij.

De aanduidingen 4PL en 5PL op sommige actievelden op het spelbord betekenen dat deze velden alleen beschikbaar zijn als je speelt met respectievelijk 4 en 5 spelers.



De spelers kunnen de volgende acties uitvoeren:

- Productie (Production field)
- Boerderij
- Haven (Harbor)
- Markt (Market)
- Tempel (Temple)
- Raadhuis (Town Hall)

Productie

Door Demeter, de godin van de vruchtbaarheid, aan te spreken, kunnen spelers de opbrengsten van het land beïnvloeden. Plaats je actiemarker op één van de twee actievelden in het Production Field en voer de volgende actie uit:

- Leg twee productiefiches op twee verschillende productievelden;
- Neem even veel eenheden uit de algemene voorraad als het cijfer op de fiche aangeeft en leg deze bij het productieveld;
- Verdeel nu deze opbrengst met de klok mee over de overeenkomstige landbouwtegels van de spelers. De speler begint bij zichzelf en plaatst één eenheid op elke landbouwtegel van deze soort, mits er ruimte is.

Voorbeeld in plaatje: de groene speler kiest er voor 1 wijn te produceren en 3 olijven. Als de groene speler 1 landbouwtegel olijven bezit en er is één andere speler die ook olijven verbouwt, dan krijgt groen de eerste eenheid, de andere speler de tweede en groen ontvangt de derde eenheid. Hij ontvangt hiermee in totaal 2 olijven.



Belangrijk: een landbouwtegel kan maximaal drie eenheden bevatten. Dit is aangegeven op de tegel. Als een tegel vol is, dan wordt deze overgeslagen.

Het is NIET toegestaan om slechts één productiefiche te plaatsen als je produceert. Je moet altijd twee fiches kiezen en op twee verschillende productievelden leggen!

Indien alle landbouwtegels vol zijn en er nog producten verdeeld moeten worden, wordt de overproductie teruggelegd in de algemene voorraad.

Boerderij

De boerderijactie is een persoonlijke actie: alleen de eigenaar van de boerderij mag hier een actiemarker plaatsen. Zie hieronder een voorbeeld voor de gele speler.



Plaats je marker op het actievelde op je boerderij en voer de volgende stappen uit in de onderstaande (vaste) volgorde:



1. Verplaats de puntenmarker op de puntentelling met evenveel vakjes als het aantal overwinningspunten dat je op tegels op je landgoed hebt.



2. De speler ontvangt de hoeveelheid geld in drachmen dat is vermeld op de tegels op het eigen landgoed.

3. Benut de functie(s) van de ontwikkeltegels in een zelfgekozen volgorde.

Zie voor een omschrijving pagina 11.

4. De speler **moet** één eigen volgeladen schip de haven in varen. Het is niet toegestaan om geen schip of een schip met een incomplete lading de haven in te varen! De speler ontvangt 1 OP of 2 drachmen per geleverde eenheid. De speler mag zelf kiezen of hij punt(en) of geld wil ontvangen. Het is toegestaan een combinatie van punten en geld te

kiezen. De producten blijven op het schip. Je mag niet meer dan 1 schip de haven binnenvaren. De grootte van het schip mag je zelf bepalen!

Voorbeeld: de gele speler vaart één schip naar binnen met twee eenheden olijven. Hij kan kiezen om 4 drachmen, 2 drachmen en 1 OP (overwinningspunt) of 2 OP te ontvangen.



5. Het schip vaart bij de poort van de haven naar binnen en duwt hiermee de andere schepen verder de haven in met even veel kleine havenvakjes verder als het nieuwe schip lang is (1, 2 of 3). **Let op! Bij 2 t/m 4 spelers gebruik je het eerste havenvak (5 SP) niet.**

6. Goederen op een schip dat in het laatste vak terecht komt - naast de afbeelding van een magazijn met een pijl - worden in het magazijn van de eigenaar geplaatst. Is het schip in zijn geheel in het laatste vak, dan gaat het terug naar de speler. Goederen van Egyptische schepen gaan naar de algemene voorraad en het schip gaat naar de aflegstapel.

Indien het magazijn van een speler vol is, (10 goederen) mag de speler de producten afleggen of goederen uit zijn magazijn afleggen naar de algemene voorraad om plaats te maken.

Haven

Deze actie bestaat uit twee delen, waarbij de speler de keuze heeft om één van de twee deelacties niet uit te voeren. Het is niet mogelijk om een actiemarker in de haven te plaatsen en geen van de onderstaande twee acties uit te voeren.

De acties worden in **vaste volgorde** uitgevoerd:

1. Goederen kopen

De speler mag één of meer producten of goudstaven van de schepen in de haven kopen. Het vak waar het goed zich bevindt, bepaalt de prijs. De speler betaalt de kosten in drachmen aan een medespeler als deze de eigenaar van het schip is. Koopt hij een goed van een Egyptisch schip, betaalt hij dit aan de bank. Ook als hij een goed van een eigen schip koopt, betaalt hij dit aan de bank.

Wanneer de speler een bruin (joker) blokje koopt, bepaalt hij direct bij aanschaf in welk product hij dit wil omwisselen. **Belangrijk! Het omwisselen in goud is niet mogelijk.**

De speler legt de goederen in zijn magazijn. Hij mag zoveel kopen als hij wil, maar er kunnen niet meer dan 10 goederen (producten of goud) in zijn magazijn worden opgeslagen. Hij mag goederen afleggen naar de algemene voorraad om ruimte te maken.

Schepen van spelers of Egyptische schepen waarvan alle producten zijn verkocht blijven in de haven liggen. Eigen schepen die volledig in het laatste havenvak liggen of hier voorbij gaan, gaan terug naar de eigenaar. Egyptische schepen gaan naar de aflegstapel.

2. Eén opdracht uitvoeren

Nadat de speler de mogelijkheid heeft gehad om goederen in de haven te kopen, mag hij goederen uit zijn magazijn gebruiken om één opdracht naar keuze uit te voeren. Na inlevering van de goederen, ontvangt hij het geld en de OP van de opdracht.

Een speler mag maximaal één opdracht per actiemarker/beurt vervullen. Hij gebruikt de goederen uit zijn magazijn, maar hij mag (tegen bijbetaling) ook goederen direct vanaf zijn landgoed gebruiken voor een opdracht. Dit laatste mag uitsluitend voor het vervullen van een opdracht. Het eerste goed mag hij tegen betaling van 3 drachmen direct vanaf zijn landgoed gebruiken voor de opdracht. Als hij een tweede goed nodig heeft, dan betaalt hij hiervoor 5 drachmen aan de bank (totaal 8 als hij twee goederen gebruikt). Hij mag de goederen vanaf zijn landbouwtegels of uit zijn schuur halen.

Bepanking: dit mag alleen als de betreffende goederen niet in zijn magazijn aanwezig zijn én bij het uitvoeren van een opdracht moet de speler minimaal één goed uit zijn magazijn gebruiken.

De goederen die de speler heeft gebruikt om de opdracht uit te voeren gaan naar de algemene voorraad. Leg de opdrachttegel af en neem een nieuwe tegel van de trekstapel. Leg deze open op de vrijgekomen plaza.

Let op! Heeft de speler niets in de haven gekocht, dan moet hij één opdracht uitvoeren.

Voorbeeld:

De blauwe speler heeft één eenheid wijn in zijn magazijn (plaatje 1), hij haalt één eenheid olijven vanaf zijn landgoed en betaalt 3 drachmen (plaatje 2). Hiermee vervult hij een opdracht die hem 4 drachme en 3 overwinningpunten oplevert (plaatje 3).



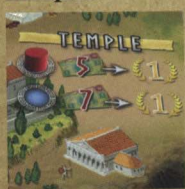
Opmerking: het is niet toegestaan om meer dan één opdrachttegels per beurt (actiemarker) uit te voeren, maar het is wél toegestaan om in een spelronde twee keer je actiemarker in de haven te plaatsen. Hierdoor is het wél mogelijk om twee opdrachten in een spelronde uit te voeren.

Markt



Heb je direct geld nodig? Op de markt kun je maximaal 2 eenheden van je landgoed verkopen. Je krijgt 5, 4 of 3 drachmen per verkochte eenheid, afhankelijk van of je de eerste, tweede of derde speler bent die deze actie kiest. Leg de blokjes af in de algemene voorraad. *Voorbeeld: rood verkoopt één eenheid graan en ontvangt hiervoor 5 drachmen.*

Tempel



Onder meer door de bouw van de imposante Kolosus is de kas van het rijke eiland aardig geplunderd. Als je rijk bent, dan kun je hier overwinningpunten kopen door de kas te spekken. Ben je de eerste deze ronde, dan ontvang je 1 OP voor elke 5 drachmen. De tweede speler krijgt nog maar 1 OP voor elke 7 drachmen. Er is geen limiet voor het geldbedrag dat een speler hier kan spenderen. Betaal het geld aan de bank. *Voorbeeld: de rode speler kan 25 drachmen omzetten in 5 OP.*

Raadhuis



Wil je jouw landgoed uitbreiden of ontwikkelen, dan kun je bij het raadhuis maximaal twee tegels kopen. Dit kunnen zowel ontwikkel- als landbouwtegels zijn. Betaal de kosten van de tegel aan de bank. De prijs van een tegel staat in de linkerbovenhoek van de tegel. Leg de tegel(s) in je landgoed. Het maakt hierbij niet uit waar je deze plaatst.

Belangrijke beperking: van elk type ontwikkeltegel mag een speler maximaal één exemplaar bezitten.

Ontwikkeltegels

De ontwikkeltegels hebben eenzelfde opbouw. Linksboven (in rood) is aangegeven hoeveel de tegel kost (in drachmen). In de balk aan de onderkant is aangegeven wat de tegel oplevert in punten, geld, producten of welke actie er mee uitgevoerd kan worden.

Voorbeeld: de Griekse handelaar kost 10 drachmen, biedt de mogelijkheid om een product in het magazijn van de speler om te zetten in een product naar keuze én levert 1 drachme op.



De tegel wordt bij de boerderij gelegd. Alle tegels die bij de boerderij van de speler liggen zijn onderdeel van zijn landgoed. Het activeren van een ontwikkeling kan op verschillende momenten. Dit is aangegeven in het overzicht hieronder:

Let op! Van elke ontwikkeltegel mag er slechts één op het landgoed aanwezig zijn.

Demeter's zegen



Ontvang 1 OP voor elke 2 eenheden van het bijbehorende product op jouw landgoed. De blokjes worden niet afgelegd. *Voorbeeld: Henk heeft de Demeter tegel olijven. Op de landbouwvelden en de schuur heeft hij 4 eenheden olijven liggen. Henk krijgt hiervoor 2 OP. Indien hij 7 eenheden had, had hij 3 OP gekregen.*

Alleen uit te voeren tijdens de actie Boerderij.

Poseidon



Ontvang één OP. Verschuif je puntenmarker één vakje vooruit. *Alleen uit te voeren tijdens de actie Boerderij.*

Irrigatie



Ontvang één extra eenheid bij de productie van een goed waarvan jij een landbouwtegel bezit. Deze extra opbrengst komt uit de algemene voorraad. Maximaal 1 eenheid per productiefiche. *Heeft alleen effect tijdens de actie Productie.*

Opslagschuur



Met deze tegel kun je één eenheid van elke productsoort opslaan. Dit kan alleen als een landbouwtegel van deze soort aanwezig is in het landgoed van de speler en deze vol is. *Heeft effect tijdens de actie Productie en in combinatie met de ontwikkeling Overvloed én bij het bepalen van de beurtvolgorde (indien er een goed wordt ontvangen).*

Kar



Vervoer één product vanaf een eigen landbouwtegel naar je magazijn en ontvang 1 drachme van de bank. *Alleen uit te voeren tijdens de actie Boerderij.*

Overvloed



Ontvang één product op een eigen landbouwtegel, mits er voldoende opslagruimte is. Daarnaast ontvang je 1 drachme van de bank.

*Alleen uit te voeren tijdens de actie **Boerderij**.*

Griekse handelaar



Wissel één product in je magazijn om voor één ander wilkeurig product uit de algemene voorraad. Hiermee kun je geen goud maken! Ontvang daarnaast 1 drachme.

*Alleen uit te voeren tijdens de actie **Boerderij**.*

Dankwoord

De ontwikkeling en realisatie van het spel Rhodes was niet mogelijk geweest zonder de inspiratie en grenzeloze steun van Hans van Tol en Erno Eekelschot.

Daarnaast hebben meerdere testspelers zich ingezet door te spelen en nuttige feedback te geven. De spelauteur wil ze daarvoor hartelijk danken door hun namen hier te vermelden: Adrian Allamby, Robert Camphuysen, Bart van Dijk, Paul Dupuis, Erno Eekelschot, Paul van der Gun, Ron Huizing, Peter Jans, Jaap de Jong, Nico van Maarsenveen, Paul Schuurman, Mark Siekerman, Jeroen Sjaamaar, Hans van Tol, Michel van der Vegte, André Verheij.

Speluitgeverij The Game Master bedankt de inzet bij het testspelen van Rhodes door Yvonne van Dijk, Muriël Kol, Frank de Man, Kelly van der Meer, Pieter de Meijer, Martijn Schuurmans, Niels van der Steenhoven, Nikki en Patrick Verlaan, Bas en Ton Verkaik, Sjoerd van der Vlucht, Nancy van der Zalm en Randy Zandbergen.

Colofon

Spelontwerp: Pieter Boots

Redactie: Hans van Tol

Illustraties: Julien Delval

Grafische vormgeving: Alexander Mourits

© 2016, The Game Master BV,
alle rechten voorbehouden



The Game Master BV

Burgemeester Vogelaarsingel 9
2912 BB Nieuwerkerk aan den IJssel
The Netherlands

www.thegamemaster.nl
info@thegamemaster.nl

Rhodes, un jeu de société stratégique pour 2-5 joueurs de 10 ans et plus

En 292 avant J.-C., le Colosse, une des sept merveilles du monde, était une grande statue dans le port qui accueillait les bateaux et protégeait les insulaires. Des paysans transportent des olives, des raisins, des céréales et du lait de chèvre dans leurs petites barques pour aller en ville, en quête de fortune. Qui mène le commerce le plus lucratif, qui développe sa petite ferme pour en faire un domaine magnifique?

But du jeu

Le joueur qui à la fin de jeu a rassemblé le plus de points de victoire sort gagnant. Les joueurs gagnent des points en transportant des produits frais de la terre vers le port, en réalisant des missions indiquées sur le plateau et en développant leur ferme pour en faire un domaine avec des bâtiments spéciaux. A la fin du jeu, de l'or et de l'argent peuvent rapporter des points de victoire supplémentaires.

Préparation du jeu

1. Installez le **plateau de jeu** au milieu de la table.



2. Prenez **15 carreaux de jeu** en forme de diamant et triez-les par catégorie: I, II et III. Battez les carreaux par catégorie et remettez un carreau de chaque catégorie dans la boîte sans



regarder les carreaux. Faites une pile avec d'abord les carreaux de jeu III, ensuite les carreaux II au-dessus et en dernier lieu les carreaux de la catégorie I en haut. Mettez cette

pile dans le casier prévu sur le plateau de jeu: le casier en marbre avec les mains. Tirez les trois premiers carreaux de la pile, retournez-les et mettez-les sur les trois casiers en marbre à gauche.

3. Mettez les **5 fiches de production** avec les valeurs 1, 2, 3, 3 et 4 sur le plateau de jeu, sur les casiers au-dessus des champs de production (Production Field).



4. Triez les **16 carreaux d'agriculture** carrés – reconnaissables à la touffe d'herbe sur le verso – et mettez-les à droite du plateau de jeu, avec le devant visible.

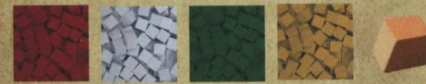


5. Triez les **19 carreaux de développement** carrés – reconnaissables aux flèches sur le verso – et mettez-les également à droite du plateau de jeu, avec le devant visible.



6. Pour 4 ou 5 joueurs: mettez les **grands bateaux** des joueurs à droite du plateau. Les bateaux sont à vendre pour 10 drachmes par unité. Mettez les bateaux avec la face dorsale sur la table. Chaque joueur peut s'acheter un seul (propre) bateau au maximum avec une capacité de 3 unités. En cas de 2 ou 3 joueurs, les joueurs ont déjà un grand bateau au début du jeu.

7. Créez un **stock général** de marchandises, consistant en des produits (frais) suivants: du vin (cubes rouges), du lait de chèvre (blanc), olives (vert), des céréales (jaune) et de l'or en barres. Mettez ces produits triés à côté du plateau.



Remarque: le stock général de marchandises est illimité. Si durant le jeu il se produit un déficit, vous devrez renouveler ces matériaux vous-mêmes.



8. Battez les **10 bateaux égyptiens** – voir l'image à gauche – et faites une pile cachée. Mettez cette pile sur le casier de mer à droite. Voir l'image en bas à droite.

En cas de 2 à 4 joueurs, prenez le bateau supérieur et mettez-le, avec l'intérieur du bateau visible, sur le casier 'port' avec la valeur "7" (voir l'image à droite). Seulement en cas de 5 joueurs vous utilisez tous les casiers et vous mettez le premier



bateau dans le premier casier 'port' avec la valeur "7". Mettez les unités indiquées sur les bateaux.

Si sur le bateau dans le port il y a une unité d'or, prenez encore un bateau et poussez le premier bateau plus loin dans le port. Mettez

les marchandises sur le deuxième bateau. Prenez encore un autre bateau et mettez-le sur le casier de mer à gauche. De cette façon les joueurs peuvent voir quel bateau va bientôt entrer dans le port et ils peuvent y anticiper

9. Prenez l'**argent** et faites quatre piles en coupures de 1 drachme, 2 drachmes, 5 drachmes et 10 drachmes. Désignez un des joueurs comme gestionnaire de l'argent.

Remarque: l'argent est illimité dans ce jeu.



10. Répartition des matériaux par joueur. Chaque joueur choisit sa couleur et reçoit ensuite dans sa couleur:

- 1 **marqueur de points** (petit disque en bois qu'il met à la position "0" du score)
- 1 **carreau de ferme** (voir image)
- 2 **marqueurs d'action** (hauts disques ronds)
- 1 **marqueur de tour** (petit disque rond)



| | | | |
|---|----|---------|---|
| 2 | 30 | 1/2/2/3 | 2 |
| 3 | 30 | 1/2/3 | 2 |
| 4 | 25 | 1/2/2 | 1 |
| 5 | 25 | 1/2/2 | 1 |

Le tableau sur le plateau de jeu indique avec combien d'argent et avec quels bateaux les joueurs commencent. Cela dépend du nombre de joueurs :

- **Colonne 1:** nombre de joueurs
- **Colonne 2:** argent de départ en drachmes
- **Colonne 3:** les propres bateaux de départ
- **Colonne 4:** le nombre de carreaux d'agriculture de départ (voir préparation point 12).

Exemple: en cas de 3 joueurs, chaque joueur reçoit 30 drachmes, un petit bateau pour 1 unité, un bateau pour 2 unités et un bateau pour 3 unités. Chaque joueur s'achète deux carreaux d'agriculture avant le début du jeu (voir point 12).

Conseil: la prochaine fois que vous jouez Rhodes, n'hésitez pas à regarder le tableau sur le plateau de jeu pour démarrer plus rapidement.

11. Déterminez l'ordre des tours

Déterminez par tirage au sort quel joueur commence. Mettez le marqueur de tour de ce joueur sur la position 1 dans la première colonne du schéma de l'ordre des tours. Ensuite, mettez les marqueurs des autres joueurs – dans le sens des aiguilles d'une montre – sur les positions en-dessous.



Lors de la préparation du jeu, les joueurs ne reçoivent rien et ne doivent rien payer.

Dans l'exemple illustré ci-contre, le joueur bleu ne doit pas payer 3 drachmes et le joueur jaune ne reçoit pas de drachme.

12. chat carreaux de départ

Les joueurs achètent avec leur capital de départ un carreau d'agriculture en cas de 4 et 5 joueurs et deux carreaux en cas de 2 et 3 joueurs. Le joueur ayant son marqueur de tour au numéro 1 commence, ensuite le joueur au numéro 2, etc.



L'achat de deux carreaux d'agriculture se fait en deux tours (un carreau par tour) jusqu'à ce

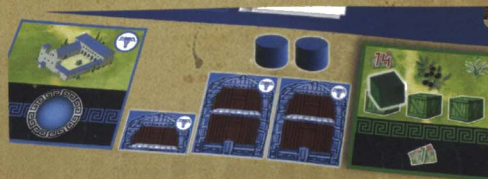
que chaque joueur dispose de 2 carreaux d'agriculture. **Important ! Un joueur ne peut PAS acheter deux fois un carreau d'agriculture avec lequel il peut faire le même produit !**

Payez les coûts d'acquisition du carreau (indiqué en haut à gauche sur le carreau) à la banque et mettez un produit de couleur correspondante sur le carreau.

Attention! Seulement lors de la préparation du jeu, un produit est mis sur le premier carreau acheté. Lors du jeu un produit n'arrive pas automatiquement sur un nouveau carreau d'agriculture acheté.

Exemple 1

Veillez trouver ci-dessous un exemple de la position de départ du joueur bleu dans un jeu avec quatre joueurs. Ce joueur s'est acheté un carreau d'agriculture pour des olives et il a une unité d'olives sur ce carreau. Il a aussi un bateau avec une capacité de 1 unité, deux bateaux pour 2 unités et deux marqueurs d'action devant lui.



Exemple 2 un carreau d'agriculture et le rendement en argent



Le joueur rouge s'est acheté un carreau d'agriculture avec lequel il peut cultiver des céréales. Il paie 14 drachmes à la banque et il met ce carreau dans son domaine. Il reçoit une unité de céréales (cube jaune) qu'il met sur le carreau d'agriculture. Sur ce carreau il ne peut garder trois unités au maximum. Chaque fois qu'il entreprend avec ce carreau l'action de ferme (voir explications des actions de jeu), il reçoit pour ce carreau 1 drachme de la banque.

Exemple 3 un carreau d'agriculture et les points de victoire



Le joueur vert s'est acheté un carreau d'agriculture avec lequel il peut produire du vin. Il paie 17 drachmes à la banque et il met ce carreau dans son domaine. Il reçoit une unité de vin (cube rouge) qu'il met sur son carreau. Chaque fois qu'il entreprend l'action de ferme, il reçoit 1 point de victoire et il avance son marqueur de points d'une position sur la trace des points.

Aperçu des symboles



Coûts en drachmes



Points de victoire



Rendement en drachmes

Déroulement du jeu

Un tour de jeu comprend 4 phases qui doivent être jouées dans un ordre fixe:

1. Exécuter deux actions

Le joueur qui a son marqueur de tour à la position la plus haute dans le schéma de l'ordre des tours déplace son marqueur à la colonne suivante (sur la même ligne). Après il met **un** de ses (deux) marqueurs d'action sur un endroit d'action au choix. Ensuite il exécute directement l'action correspondante. Les explications des différentes actions de jeu se trouvent à la page 7. Ensuite, c'est le tour au prochain joueur (du haut en bas) pour sa première action.



Après que tous les joueurs ont exécuté leur première action – et que leurs marqueurs de tour se trouvent dans la deuxième colonne – tous les joueurs passent, dans le même ordre, à leur deuxième tour dans lequel ils peuvent utiliser leur deuxième marqueur d'action dans un champ d'action.



Situation particulière: quand un joueur ne peut pas exécuter d'action, son action expire et il reçoit 1 drachme.

2. Renouveler l'or

S'il y a moins de deux barres d'or sur les bateaux dans le port, de nouveaux bateaux entreront dans le port. Prenez le bateau égyptien du casier de mer à gauche et poussez-le dans le port, de sorte que les autres bateaux entrent plus loin dans le port. Prenez un nouveau carreau de la pile et mettez-le dans le casier libéré. Répétez ce renouvellement jusqu'à ce qu'au moins deux barres d'or sont disponibles sur les bateaux dans le port.

Quand un bateau d'un joueur arrive au fond du port – dans le casier avec l'image de l'entrepôt à côté – le propriétaire de ce bateau pourra mettre les produits dans son entrepôt. S'il y a déjà 10 marchandises (produits ou barres d'or) dans l'entrepôt, l'entrepôt est rempli. Le joueur pourra donc choisir s'il pose les nouveaux produits de son bateau dans le stock général, ou qu'il fait d'abord de l'espace en posant une marchandise de l'entrepôt dans le stock général.

Les bateaux égyptiens qui arrivent au fond du port sont mis sur une pile de pose. Les éventuelles marchandises présentes sur ces bateaux sont remises dans le stock général. S'il ne reste aucun bateau égyptien dans la pile, prenez la pile de pose, battez la pile de cartes et faites une nouvelle pile de tirage.

3. Reprendre des marqueurs d'action et des fiches de production

Chaque joueur reprend ses deux marqueurs d'action, les fiches de production utilisées sont enlevées des champs de production et remises dans les casiers.

4. Placer un marqueur de tour

Lors de leur tour, les joueurs mettent leur marqueur de tour dans une des positions dans la première colonne du schéma de l'ordre des tours. Le joueur avec son marqueur de tour en dernière position dans

la colonne peut choisir comme premier, ensuite les autres joueurs suivent, **du bas en haut !** Il est **interdit** de garder son marqueur au même niveau ! Ce marqueur doit être mis sur une ligne vers le haut ou sur une ligne vers le bas. Directement après avoir mis le marqueur, le joueur doit payer 1 ou 3 drachmes (les deux positions supérieures), il ne reçoit rien ou il reçoit 1 ou 2 drachmes et/ou un produit du stock général. Ce produit doit être produit dont le joueur possède le carreau d'agriculture correspondant et il doit y avoir assez d'espace sur le domaine.

Exception: quand un joueur doit prendre une position payante, mais qu'il n'a pas d'argent, il peut quand même mettre son marqueur de tour sur la même ligne sans devoir payer. Cette situation ne peut se produire en cas de 5 joueurs, que les quatre positions inférieures sont prises et que le joueur au numéro 5 se trouve dans la dernière colonne.

Fin du jeu

Au moment où il n'est plus possible de remplir un plaza libéré (les 3 casiers en marbre sur le plateau sans mains) avec un nouveau carreau, le jeu est terminé à la fin de ce tour de jeu. Le tour de jeu en cours est joué jusqu'à ce que chaque joueur ait placé ses deux marqueurs d'action.

Exception: seulement pendant le dernier tour de jeu, chaque joueur peut exécuter l'action de port, à condition qu'il ne l'ait pas encore fait.

Compte final et gagnant

En plus des points de victoire que les joueurs ont obtenus lors du jeu, ils peuvent également recevoir des points en argent et en or qu'ils possèdent à fin du jeu.

Chaque joueur peut convertir de l'argent en points de victoire. 10 drachmes valent 1 point de victoire. Déplacez le marqueur de

points autant de casiers et remettez l'argent correspondant à la banque. Quand un joueur possède encore deux barres d'or, il peut également les échanger contre 2 PV (points de victoire) par unité.

Le joueur qui a le plus de points gagne le jeu. En cas de remise, le joueur qui a le plus d'argent sort gagnant. (La valeur finale de l'argent et de l'or se trouve également en bas à droite sur le plateau)



Actions de jeu

Lors d'un tour de jeu, chaque joueur dispose de deux marqueurs d'action. Avec chaque marqueur il peut exécuter une action. Les champs d'action sur lesquels un marqueur peut être déposé se trouvent sur le plateau de jeu et dans votre propre ferme.

Les indications 4PL et 5PL sur certains champs d'action sur le plateau de jeu signifient que ces champs ne sont disponibles qu'en cas d'un jeu avec 4 et respectivement 5 joueurs.



Les joueurs peuvent exécuter les actions suivantes:

- Production (Production field)
- Ferme
- Port (Harbor)
- Marché (Market)
- Temple (Temple)
- Hôtel de Ville (Town Hall)

Production

En s'adressant à Déméter, la déesse de la fertilité, les joueurs peuvent influencer le rendement de la terre. Mettez votre marqueur d'action sur un des deux champs d'action dans le Production Field et exécutez l'action suivante:

- Mettez **deux** fiches de production sur deux champs de production différents;
- Prenez le même nombre d'unités du stock général que le chiffre sur la fiche et mettez-les dans le champ de production;
- Maintenant répartissez ce rendement entre les carreaux d'agriculture des joueurs correspondant, en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur commence par soi-même et il met une unité sur chaque carreau d'agriculture de ce type, pourvu qu'il y ait de l'espace.

Exemple de l'image: le joueur vert choisit une production de vin (1 unité) et de 3 olives. Quand le joueur vert possède un carreau d'agriculture d'olives et qu'il y a un autre joueur qui cultive des olives aussi, le joueur vert reçoit la première unité, l'autre joueur reçoit la deuxième et le joueur vert reçoit la troisième unité. Il reçoit donc un total de 2 olives.



Important: un carreau d'agriculture peut posséder trois unités au maximum. Ce maximum est indiqué sur le carreau. Quand un carreau est rempli, il sera ignoré.
Il est INTERDIT de placer une seule fiche de production quand on est en production. Vous devez toujours choisir deux fiches et les mettre sur deux champs de production différents!

Si tous les carreaux d'agriculture sont remplis et qu'il reste des produits à répartir, la surproduction sera remise dans le stock général.

Ferme

L'action de ferme est une action personnelle: seul le propriétaire de la ferme peut y mettre un marqueur d'action. Voir ci-contre un exemple pour le joueur jaune.



Mettez votre marqueur sur le champ d'action de votre ferme et exécutez les démarches suivantes dans l'ordre (fixe) ci-dessous:

1

1. Avancez le marqueur de points sur le score d'autant de casiers que le nombre de points de victoire que vous avez sur les carreaux de votre domaine.

2

2. Le joueur reçoit la quantité d'argent en drachmes mentionnée sur les carreaux du propre domaine.

3. Exploitez les fonctions des carreaux de développement dans un ordre au choix. Voir page 11 pour une description.

4. Le joueur **doit** entrer un propre bateau chargé au maximum dans le port. Il est interdit de ne pas entrer aucun bateau ou d'entrer un bateau partiellement chargé dans le port. Le joueur reçoit 1 PV ou 2 drachmes par unité livrée. Le joueur peut choisir s'il reçoit des points de victoire ou de l'argent. Il est autorisé de choisir une combinaison de

points et d'argent. Les produits restent sur le bateau. Vous ne pouvez entrer plus d'un seul bateau dans le port. Vous pouvez déterminer vous-même la taille du bateau!

Exemple: le joueur jaune entre un bateau avec deux unités d'olives. Il peut choisir de recevoir 4 drachmes, 2 drachmes et 1 PV (point de victoire) ou 2 PV.



5. Le bateau entre par la porte dans le port en poussant les autres bateaux plus loin, en direction du fond du port, avec autant de petits casiers de port que la longueur du bateau (1, 2 ou 3). **Attention! En cas de 2 à 4 joueurs vous n'utilisez pas le premier casier de port (5 PL).**

6. Les marchandises sur un bateau qui arrive dans le dernier casier – à côté de l'image de l'entrepôt avec une flèche – sont mises dans l'entrepôt du propriétaire. Si le bateau se trouve entièrement dans le dernier casier, il retournera au joueur correspondant. Les marchandises des bateaux égyptiens vont au stock général et le bateau va à la pile de pose.

Quand l'entrepôt d'un joueur est rempli, ce joueur peut transférer les produits ou les marchandises de son entrepôt au stock général afin de dégager de l'espace.

Port

Cette action comprend deux parties, où le joueur a le choix de ne pas exécuter une des deux actions. Il n'est pas possible de mettre un marqueur d'action dans le port et de n'exécuter aucune des deux actions ci-dessous.

Les actions sont exécutées dans un **ordre fixe**:

1. Acheter des marchandises

Le joueur peut s'acheter un ou plusieurs produits ou barres d'or des bateaux dans le port. Le casier où le bien se trouve, détermine le prix. Le joueur paie les coûts en drachmes à un adversaire à condition que ce dernier soit le propriétaire du bateau. S'il achète un bien d'un bateau égyptien, il paie les coûts à la banque. Quand il achète un bien d'un propre bateau, il paie les coûts à la banque aussi.

Quand le joueur s'achète un cube (joker) brun, il décide directement lors de l'achat contre quel produit il veut l'échanger. Important ! L'échange en or n'est pas possible.

Le joueur met les marchandises dans son entrepôt. Il peut s'acheter autant qu'il veut mais la capacité de son entrepôt est limitée à 10 marchandises (produits ou or). Il peut transférer des marchandises au stock général afin de dégager de l'espace.

Les bateaux des joueurs ou les bateaux égyptiens dont tous les produits ont été vendus, restent dans le port. Les propres bateaux qui se trouvent entièrement dans le dernier casier de port ou qui y passent, retournent au propriétaire. Les bateaux égyptiens vont à la pile de pose.

2. Exécuter une seule mission

Après que le joueur a eu la possibilité de s'acheter des marchandises dans le port, il **peut** utiliser des marchandises de son entrepôt pour exécuter **une seule** mission au choix. Après la remise de ses marchandises, il reçoit l'argent et les PV de cette mission.

Un joueur ne peut exécuter qu'une seule mission au maximum. Il utilise les marchandises de son entrepôt, mais il peut également (moyennant un paiement supplémentaire) utiliser des marchandises directement de son domaine pour une mission. Cette dernière action ne peut se faire que pour exécuter une mission. Moyennant un paiement de 3 drachmes, il peut utiliser le premier bien de son domaine pour la mission. S'il a besoin d'un deuxième bien, il paiera 5 drachmes à la banque (un total de 8 drachmes s'il utilise deux biens). Il peut prendre les marchandises de ses carreaux d'agriculture, ou de sa cabane.

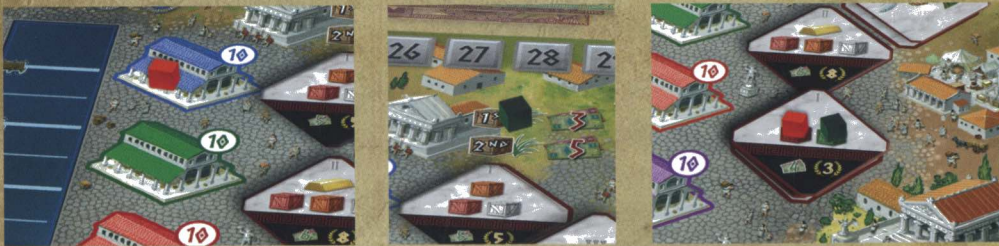
Restriction: ceci ne peut se faire que si les marchandises concernées ne se trouvent pas dans son entrepôt et lors de l'exécution d'une mission, le joueur doit utiliser au moins un bien de son entrepôt.

Les marchandises que le joueur a utilisées pour exécuter la mission vont au stock général. Déposez le carreau de mission et prenez un nouveau carreau de la pile de tirage. Mettez-le visiblement sur le plaza libéré.

Attention! Si le joueur n'a rien acheté dans le port, il sera obligé d'exécuter une mission.

Exemple:

Le joueur bleu possède une unité de vin dans son entrepôt (image 1), il prend une unité d'olives de son domaine et il paie 3 drachmes (image 2). De cette façon il exécute une mission qui lui rapporte 4 drachmes et 3 points de victoire (image 3).



Remarque: il est interdit d'exécuter plus d'un carreau de mission par tour (marqueur d'action), mais il est autorisé de mettre votre marqueur d'action deux fois dans le port lors d'un tour de jeu. Il est donc bel et bien possible d'exécuter deux missions lors d'un tour de jeu.

Marché



Besoin d'argent immédiatement? Au marché vous pouvez vendre 2 unités au maximum de votre domaine. Vous recevez 5, 4 ou 3 drachmes par unité vendue. La somme d'argent dépend si vous êtes le premier, le deuxième ou le troisième joueur qui choisit cette action. Déposez les cubes dans le stock général.

Exemple: le joueur rouge vend une unité de céréales et reçoit 5 drachmes.



Tempel

Suite entre autre à la construction du Colosse imposant, la caisse de cette île riche a été bien vidée. Un joueur riche peut s'acheter

des points de victoire en remplissant la caisse. Si vous êtes le premier lors du tour de jeu en cours, vous recevrez 1 PV pour chaque 5 drachmes. Le deuxième joueur ne reçoit que 1 PV pour chaque 7 drachmes. Il n'y a pas de limite pour la somme d'argent qu'un joueur peut dépenser. Exemple: le joueur rouge peut convertir 25 drachmes en 5

Hôtel de Ville



Si vous voulez élargir ou développer votre domaine, vous pouvez acheter deux carreaux au maximum auprès de l'hôtel de ville. Ceux-ci peuvent être

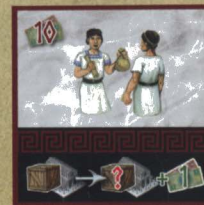
des carreaux tant de développement que d'agriculture. Payez les coûts du carreau à la banque. Le prix d'un carreau est indiqué en haut à gauche sur le carreau. Mettez le(s) carreau(x) dans votre domaine, à n'importe quel endroit.

Restriction importante: un joueur ne peut posséder qu'un exemplaire au maximum de chaque type de carreau de développement.

Carreaux de développement

Les carreaux de développement ont une même composition. En haut à gauche (en rouge) vous trouverez le prix du carreau (en drachmes). Dans la barre d'en bas vous trouverez ce que le carreau rapporte en points, argent, produits ou quelle action peut être exécutée.

Exemple: le commerçant grec coûte 10 drachmes et vous offre la possibilité de convertir un produit dans l'entrepôt d'un joueur en un produit au choix et vous rapporte 1 drachme.



Le carreau est mis dans la ferme. Tous les carreaux qui se trouvent dans la ferme du joueur font partie de son domaine. L'activation d'un développement peut se faire à différents moments, comme indiqué dans l'aperçu ci-dessous:

Attention ! De chaque carreau de développement, seulement un seul carreau peut être présent dans le domaine.

La bénédiction de Déméter



Recevez 1 PV pour chaque 2 unités du produit correspondant sur votre domaine. Les cubes ne sont pas déposés.

Exemple: Jean a les carreaux Déméter d'olives. Dans les champs d'agriculture et dans la cabane il a 4 unités d'olives. Jean recevra 2 PV. S'il avait 7 unités, il aurait reçu 3 PV. A exécuter uniquement lors de l'action Ferme.

Poséidon



Recevez un PV. Avancez votre marqueur de points d'un casier. A exécuter uniquement lors de l'action Ferme.

Irrigation



Recevez une unité supplémentaire lors de la production d'un bien dont vous avez un carreau d'agriculture. Ce rendement supplémentaire est issu du stock général. 1 unité au maximum par fiche de production. N'a qu'un effet lors de l'action Production.

Cabane de stockage



Avec ce carreau vous pouvez stocker une unité de chaque type de produit. Ceci ne peut se faire que quand un carreau d'agriculture de ce type est présent dans le domaine du joueur et que ce domaine est rempli. A un effet lors de l'action Production et en combinaison avec le développement Abondance et lors de la détermination de l'ordre des tours (si un est bien reçu).

Chariot



Transportez un produit à partir d'un propre carreau d'agriculture vers votre entrepôt et recevez 1 drachme de la banque.

A exécuter uniquement lors de l'action Ferme.

Abondance



Recevez un produit sur un propre carreau d'agriculture, à condition qu'il y ait suffisamment d'espace de stockage. En plus, vous recevez 1 drachme de la banque.

A exécuter uniquement lors de l'action Ferme.

Commerçant grec



Echangez un produit dans votre entrepôt pour un autre produit aléatoire du stock général. Vous ne pouvez pas en faire d'or ! Recevez en plus 1 drachme.

A exécuter uniquement lors de l'action Ferme.

Mot de remerciement

Le développement et la réalisation du jeu Rhodes n'auraient pas été possibles sans l'inspiration et le soutien plein et entier de Hans van Trol et Erno Eekelschot.

En plus, plusieurs joueurs de test se sont investis en jouant le jeu et en donnant du feedback utile. L'auteur de ce jeu tient à les remercier tous en mentionnant leurs noms ci-dessous: Adrian Allamby, Robert Camp-huysen, Bart van Dijk, Paul Dupuis, Erno Eekelschot, Paul van der Gun, Ron Huizing, Peter Jans, Jaap de Jong, Nico van Maarsen-veen, Paul Schuurman, Mark Siekerman, Jeroen Sjamaar, Hans van Tol, Michel van der Vegte, André Verheij, Yvonne van Dijk, Muriël Kol, Frank de Man, Kelly van der Meer, Pieter de Meijer, Martijn Schuurmans, Niels van der Steenhoven, Nikki et Patrick Verlaan, Bas et Ton Verkaik, Sjoerd van der Vlugt, Nancy van der Zalm et Randy Zandbergen.

Colophon

Conception du jeu: Pieter Boots

Rédaction: Hans van Tol

Illustrations: Julien Delval

Conception graphique: Alexander Mourits

© 2016, The Game Master BV,
all rights reserved



The Game Master BV

Burgemeester Vogelaarsingel 9
2912 BB Nieuwerkerk aan den IJssel
The Netherlands

www.thegamemaster.nl

info@thegamemaster.nl