

RHODES

SPIELREGELN



Rhodes, ein leicht strategisches Brettspiel für 2-5 Spieler ab 10 Jahre

292 Jahre vor Christi. Der Koloss, eines der sieben Weltwunder, thront hoch oben über dem Hafen, um Schiffe willkommen zu heißen und die Inselbewohner zu schützen. Bescheidene Bauern transportieren Oliven, Trauben, Getreide und Ziegenmilch in ihren kleinen Booten zur Stadt, um ihr Glück zu machen. Wer führt den lukrativsten Handel und entwickelt seinen einfachen Bauernhof zu einem prachtvollen Landgut?

Ziel des Spiels

Der Spieler, der am Ende des Spiels die meisten Siegespunkte gesammelt hat, ist der Gewinner. Die Spieler verdienen Punkte, indem sie frische Produkte vom Land zum Hafen bringen, Auftragskarten erfüllen und ihren Bauernhof ausbauen und zu einem Landgut mit besonderen Gebäuden entwickeln. Am Ende des Spiels können Gold und Geld zusätzliche Siegespunkte einbringen.

Spielvorbereitung

1. Lege das **Spielbrett** in die Mitte des Tisches.



2. Nimm die 15 diamantförmigen **Auftragskarten** und sortiere diese nach Kategorie: I, II und III. Mische die Karten nach Kategorie und lege aus jeder Kategorie eine Karte verdeckt und unbesehen zurück in die Spielverpackung. Erstelle einen Kartenstapel mit III-Auftragskarten unten, II-Auftragskarten darüber und den Auftragskarten



aus der Kategorie I oben. Leg diesen Stapel auf das dafür vorgesehene Feld auf dem Spielbrett: das Marmorfach mit den Händen. Zieh die ersten drei Spielkarten des Stapels und leg diese auf die drei Marmorfelder links.

3. Lege die 5 **Produktionskarten** mit den Werten 1, 2, 3, 3 und 4 offen auf das Spielbrett, auf die Felder oberhalb der Produktionsfelder (Production Field).



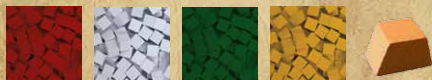
4. Sortiere die 16 viereckigen **Landwirtschaftskarten** – erkennbar am Grasbüschel auf der Rückseite – und lege diese aufgedeckt rechts neben das Spielbrett.
5. Sortiere die 19 viereckigen **Entwicklungskarten** – erkennbar an den Pfeilen auf der Rückseite – und lege diese ebenfalls aufgedeckt rechts neben das Spielbrett.





6. Für 4 oder 5 Spieler: Lege die **großen Schiffe** der Spieler rechts neben das Spielbrett. Diese Schiffe kann man für 10 Drachmen pro Stück kaufen. Lege die Schiffe mit der Rückseite auf den Tisch. Jeder Spieler kann maximal ein (eigenes) Schiff mit einer Kapazität von 3 Einheiten anschaffen. Bei 3 oder 3 Spielern bekommen die Spieler bereits von Anfang an ein großes Schiff.

7. Bilde einen **allgemeinen Vorrat** aus Waren, bestehend aus den (frischen) Produkten Wein (rote Blöckchen), Ziegenmilch (weiß), Oliven (grün), Getreide (gelb) und Goldbarren. Lege diese sortiert neben das Spielbrett.



Hinweis: Der allgemeine Warenvorrat ist unbegrenzt. Sollte es vorkommen, dass während des Spiels ein Mangel entsteht, fülle diese Materialien selbst auf.



8. Mische die 10 ägyptischen Schiffe – siehe Abbildung links – und erstelle einen zugedeckten Stapel. Lege diesen auf das rechte Meeresfeld. Siehe rechte Abbildung rechts unten. Bei 2 bis 4 Spielern nimmst du das obere Schiff und legst es so auf das zweite Hafensfeld mit dem Wert „7“ (siehe Abbildung rechts), dass die Innenseite sichtbar ist. Nur bei 5 Spielern benutzt du alle Felder und legst das erste Schiff in das



erste Hafensfeld mit dem Wert „7“. Verteile die angegebenen Einheiten auf die Schiffe.

Wenn auf dem Schiff im Hafen ein Goldbarren liegt, ziehst du noch ein Schiff und schiebst damit das erste Schiff weiter in den Hafen. Lege die Güter auf das zweite Schiff. Ziehe noch ein Schiff und lege dies auf das linke Meeresfeld. Dadurch können die Spieler sehen, welches Schiff in Kürze den Hafen anläuft und daran teilhaben.

9. Nimm das **Geld** und erstelle vier Stapel mit den Spieljetons aus 1 Drachme, 2 Drachmen, 5 Drachmen und 10 Drachmen. Benenne einen der Spieler als Geldverwalter.

Hinweis: Geld ist in diesem Spiel unbegrenzt verfügbar.



10. **Verteilung der Materialien pro Spieler**
Jeder Spieler wählt eine Spielfarbe und erhält dann in seiner Farbe:

- **1 Punktemarker** (ein tiefes Holzschiffchen, den er auf Position „0“ der Punktezahl setzt)
- **1 farm tile** (siehe Abbildung)
- **2 action markers** (hohe runde Plättchen)
- **1 turn marker** (niedriges rundes Schiff)





Die Tabelle auf dem Spielfeld gibt an, mit wieviel Geld und mit welchen Schiffen die Spieler beginnen. Dies ist von der Anzahl der Spieler abhängig:

- **Spalte 1:** Anzahl der Spieler
- **Spalte 2:** Startgeld in Drachmen
- **Spalte 3:** die eigenen Schiffe, mit denen gestartet wird
- **Spalte 4:** die Anzahl der Landwirtschaftskärtchen, mit denen gestartet wird (siehe Vorbereitung Punkt 12).

Beispiel: Bei 3 Spielern erhält jeder Spieler 30 Drachmen, ein kleines Schiff, auf das 1 Einheit passt, ein Schiff für 2 Einheiten und ein Schiff für 3 Einheiten. Jeder Spieler schafft zum Spielanfang zwei Landwirtschaftskärtchen an (siehe Punkt 12).

Tipp: Bei der nächsten Rhodes-Spielrunde, könnt ihr auf die Tabelle auf dem Spielbrett nachsehen und schnell starten.

11. Bestimmt die Reihenfolge

Bestimmt durch das Los welcher Spieler beginnt. Lege die Spielfigur dieses Spielers auf dem Reihenfolgenplan auf Position 1 in der ersten Spalte. Lege danach die Markierer der anderen Spieler – im Uhrzeigersinn – auf die Felder darunter.



Spieler erhalten bei der Spielvorbereitung nichts und brauchen nichts zu bezahlen. Der blaue Spieler im

nebenstehenden Beispiel muss keine 3 Drachmen bezahlen und der gelbe Spieler erhält keinen Drachmen.

12. Kauf von Start-Spielkarten

Die Spieler kaufen bei 4 und 5 Spielern mit ihrem Startkapital ein Landwirtschaftskärtchen und bei 2 und 3 Spielern 2 Kärtchen. Der Spieler, dessen Spielfigur auf Nummer 1 steht, beginnt, danach folgt der Spieler auf 2, usw.



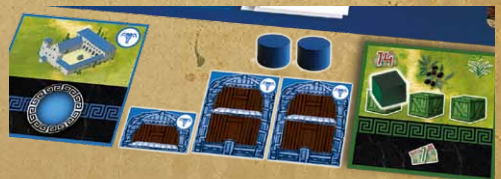
Die Anschaffung von zwei Landwirtschaftskarten erfolgt in zwei Runden (eine Karte pro Runde), bis jeder Spieler 2 Landwirtschaftskarten hat. **Wichtig! Ein Spieler darf NIE zweimal eine Landwirtschaftskarte für das gleiche Produkt kaufen!**

Bezahle den Anschaffungspreis der Karte (links oben auf der Karte angegeben) an die Bank und lege ein Produkt der entsprechenden Farbe auf die Spielkarte.

Achtung! Nur während der Spielvorbereitung wird auf die erste angeschaffte Spielkarte ein Produkt gelegt. Während des Spiels wird nicht automatisch ein Produkt auf eine neu angeschaffte Landwirtschaftskarte gelegt.

Beispiel 1

Unten folgt ein Beispiel für eine Startaufstellung des blauen Spielers in einem Spiel mit vier Spielern. Dieser Spieler hat eine Landwirtschaftskarte für Oliven gekauft und es liegt eine Einheit Oliven auf der Karte. Außerdem liegen ein Schiff mit einer Kapazität für 1 Einheit, zwei Schiffe für 2 Einheiten und 2 Aktionsmarker vor ihm.



Beispiel 2 eine Landwirtschaftskarte mit Geldeinkünften



Der rote Spieler hat eine Landwirtschaftskarte gekauft, mit der er Getreide anbauen kann. Er bezahlt 14 Drachmen an die Bank und legt die Karte in sein Landgut. Er bekommt eine Einheit Getreide (gelbes Blöckchen), die er auf die Landwirtschaftskarte legt. Er kann darauf maximal drei Einheiten legen. Jedes Mal, wenn er diese Karte mit der Bauernhofaktion (siehe die Spieleraktionen für weitere Erläuterungen) aktiviert, bekommt er für diese Spielkarte 1 Drachme von der Bank.

Beispiel 3 eine Landwirtschaftskarte mit Siegespunkten



Grün hat eine Landwirtschaftskarte gekauft, mit der er Gewinn machen kann. Er bezahlt 17 Drachmen an die Bank und legt die Karte in sein Landgut. Er bekommt eine Einheit Wein (rotes Blöckchen), die er auf seine Karte legt. Jedes Mal, wenn er die Bauernhofaktion durchführt, bekommt er 1 Siegespunkt und setzt seinen Punktmarker auf dem Punktefeld eine Position weiter nach vorn.

Symbolübersicht



Kosten in Drachmen



Siegespunkte



Gewinne in Drachmen

Spielverlauf

Eine Spielrunde besteht aus 4 Phasen, die in **fester** Reihenfolge gespielt werden:

1. Zwei Aktionen ausführen

Der Spieler, dessen Spielfigur im Reihenfolgenplan an der obersten Position ist, schiebt seinen Marker in die nächste Spalte (derselben Reihe). Danach platziert er einen seiner (zwei) Aktionsmarker auf einen Aktionsplatz nach Wahl. Anschließend führt er die dazu gehörende Aktion direkt aus. Die Beschreibung der verschiedenen Spieleraktionen folgt auf Seite 7. Danach ist der nächste Spieler (von oben nach unten) an der Reihe, um seine erste Aktion durchzuführen.



Nachdem alle Spieler ihre erste Aktion durchgeführt haben - und ihre Spielfiguren in der zweiten Spalte stehen - folgt für alle Spieler in derselben Reihenfolge eine zweite Spielrunde, in der sie ihren zweiten Aktionsmarker auf einem Aktionsfeld einsetzen können.



Besondere Situation: Wenn ein Spieler keine Aktion durchführen kann, verfällt seine Aktion und er erhält 1 Drachme.

2. Gold auffüllen

Wenn weniger als zwei Goldbarren auf den Schiffen im Hafen liegen, kommen neue Schiffe in den Hafen. Nimm das ägyptische Schiff vom linken Meeresfeld und schiebe es in den Hafen, wodurch die vorhandenen Schiffe weiter in den Hafen fahren. Ziehe eine neue Spielkarte vom Stapel und lege diese in das frei gewordene Feld. Wiederhole dieses Auffüllen bis wieder mindestens zwei Goldbarren auf den Schiffen im Hafen verfügbar sind.

Wenn ein Schiff eines Spielers das Hafende erreicht - das Meeresfeld mit der Abbildung des Lagers - kann der Besitzer dieses Schiffs die Produkte in sein Lager bringen. Wenn sich bereits 10 Güter (Produkte oder Goldbarren) im Lager befinden, ist das Lager voll. Der Spieler darf dann auswählen, ob er die neuen Produkte seines Schiffs in den allgemeinen Vorrat bringt, oder erst Platz schafft, indem er einen Goldbarren aus dem Lager in den allgemeinen Vorrat bringt.

Ägyptische Schiffe, die das Hafende erreichen, werden auf einen Ablagestapel gelegt. Die eventuell darauf liegenden Güter werden in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt. Ist der Stapel ägyptischer Schiffe leer, nimmst du den Ablagestapel, mischst diesen und erstellst einen neuen Ziehungsstapel.

3. Aktionsmarker und Produktionskarten zurücknehmen

Jeder Spieler nimmt seine zwei Aktionsmarker zurück; gebrauchte Produktionskarten werden von den Produktionsfeldern herunter genommen und wieder in die Felder gelegt.

4. Spielfiguren aufstellen

Die Spieler platzieren reihum ihre Spielfiguren auf eine der Positionen in der ersten Spalte des Reihenfolgenplans.

Der Spieler, dessen Spielfigur sich an der untersten Position in der Spalte befindet, darf als erster auswählen, danach folgen die anderen Spieler in der **Reihenfolge von unten nach oben!** Es ist nicht erlaubt, den Marker an derselben Stelle stehen zu lassen! Dieser muss eine Reihe höher oder tiefer platziert werden. Direkt nach dem Platzieren der Marker muss der Spieler 1 oder 3 Drachmen bezahlen (die obersten zwei Positionen), bekommt er nichts, oder bekommt er 1 oder 2 Drachmen und/oder ein Produkt aus dem allgemeinen Vorrat. Dies muss ein Produkttyp sein, für den der Spieler eine Landwirtschaftskarte besitzt und es muss genug Platz auf dem Landgut verfügbar sein.

Ausnahme: Ausschließlich in der letzten Spielrunde darf jeder Spieler die Hafenaktion durchführen, wenn er dies noch nicht getan hat.

Spielende

Sobald es nicht mehr möglich ist, einen frei gewordenen Plaza (die 3 Marmorfelder auf dem Spielbrett ohne Hände) mit einer neuen Aufgabenkarte zu belegen, endet das Spiel am Ende dieser Spielrunde. Die laufende Spielrunde wird zu Ende gespielt, bis jeder Spieler seine beiden Aktionsmarker platziert hat.

Ausnahme: Ausschließlich in der letzten Spielrunde darf jeder Spieler die Hafenaktion durchführen, wenn er dies noch nicht getan hat.

Schlusszählung und Gewinner

Neben den Siegespunkten, die die Spieler während des Spiels erhalten haben, können sie Punkte für den Geld- und Goldwert erhalten, den sie am Ende des Spiels besitzen.

Jeder Spieler darf Geld in Siegespunkte umwandeln. 10 Drachmen sind 1 Siegespunkt. Verschiebe die Punktmarker

um die entsprechende Anzahl der Felder und gebe das Geld der Bank. Wenn ein Spieler noch Goldbarren hat, kann er diese ebenfalls für 2 Siegespunkte pro Stück abgeben.



Der Spieler, der jetzt die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel. Bei einem Punktegleichstand gewinnt der Spieler mit dem meisten Geld. (Der Endwert des Gelds und des Golds steht auch in der rechten Ecke unten auf dem Spielbrett).

Spieleraktionen

In einer Spielrunde hat jeder Spieler zwei Aktionsmarker. Mit jedem Marker kann er eine Aktion durchführen. Die Aktionsfelder, auf die der Marker gestellt werden kann, befinden sich auf dem Spielbrett und auf deinem eigenen Bauernhof.

Die Angaben 4PL und 5PL auf manchen Aktionsfeldern auf dem Spielbrett bedeuten, dass diese Felder nur verfügbar sind, wenn du mit 4 bzw. 5 Spielern spielst.



Die Spieler können die folgenden Aktionen durchführen:

- Produktion (Production field)
- Bauernhof
- Hafen (Harbor)
- Markt (Market)
- Tempel (Temple)
- Rathaus (Town Hall)

Produktion

Indem Sie Demeter, die Göttin der Fruchtbarkeit, ansprechen, können die Spieler die Erträge des Landes beeinflussen. Platziere deinen Aktionsmarker auf einen der zwei Aktionsfelder in das Produktionsfeld und führe die folgende Aktion aus:

- lege **zwei** Produktionskarten auf zwei verschiedene Produktionsfelder;
- nimm genauso viele Einheiten aus dem allgemeinen Vorrat, wie die Zahl auf der Produktionskarte angibt und lege diese zum Produktionsfeld;
- verteile jetzt diese Ernte im Uhrzeigersinn auf die entsprechenden Landwirtschaftskarten der Spieler. Der Spieler beginnt bei sich selbst und platziert eine Einheit auf jede Landwirtschaftskarte dieses Typs, wenn genug Platz vorhanden ist.

Beispiel im Bild: Der grüne Spieler produziert 1 Wein und 3 Oliven. Wenn der grüne Spieler 1 Landwirtschaftskarte Oliven besitzt und es einen weiteren Spieler gibt, der auch Oliven anbaut, bekommt der grüne Spieler die erste Einheit, der andere Spieler die zweite, und der grüne Spieler bekommt auch die dritte Einheit. Damit hat er insgesamt 2 Oliven.



Wichtig: Eine Landwirtschaftskarte kann maximal drei Einheiten aufnehmen. Dies steht nicht auf der Karte. Wenn eine Karte voll ist, wird diese umgelegt.

Es ist NICHT erlaubt, nur eine Produktionskarte zu platzieren, wenn man produziert. Man muss immer zwei Produktionskarten auswählen und auf zwei verschiedene Produktionsfelder legen!

Wenn alle Landwirtschaftskarten voll sind und noch Produkte verteilt werden müssen, wird die Überproduktion in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt.

Bauernhof

Die Bauernhofaktion ist eine persönliche Aktion: Nur der Besitzer des Bauernhofs darf hier einen Aktionsmarker platzieren. Siehe nebenstehend ein Beispiel für den gelben Spieler.



Platzieren deinen Marker auf dem Aktionsfeld auf deinem Bauernhof und führe die folgenden Schritte in der untenstehenden (festen) Reihenfolge durch:



1. Versetze den Punktmarker auf der Punktezahl um genau so viele Felder wie die Anzahl der Siegespunkte, die du auf den Spielkarten deines Landguts hast.



2. Der Spieler erhält die Geldmenge in Drachmen, die auf den Spielkarten auf dem eigenen Landgut angegeben ist.

3. Benutze die Funktion(en) der Entwicklungskarten in einer selbst gewählten Reihenfolge. Siehe Beschreibung auf Seite 11.

4. Der Spieler **muss** ein eigenes voll beladenes Schiff in den Hafen fahren. Es ist nicht erlaubt, kein Schiff oder ein Schiff mit einer unvollständigen Ladung in den Hafen zu fahren! Der Spieler erhält 1 SP oder 2 Drachmen pro gelieferte Einheit.

Der Spieler darf selbst auswählen, ob er Punkt(e) oder Geld bekommen möchte. Es ist erlaubt, eine Kombination aus Punkten und Geld zu wählen. Die Produkte bleiben auf dem Schiff. Du darfst nicht mehr als 1 Schiff in den Hafen einfahren. Die Größe des Schiffs darfst du selbst bestimmen!

Beispiel: Der gelbe Spieler fährt ein Schiff mit zwei Einheiten Oliven in den Hafen. Er kann dann auswählen, ob er 4 Drachmen, 2 Drachmen und 1 SP (Siegespunkt) oder 2 SP bekommt.



5. Das Schiff fährt durch das Hafentor in den Hafen und drückt damit die anderen Schiffe weiter in den Hafen, und zwar um so viele Hafenfelder, wie das neue Schiff lang ist (1, 2 oder 3). **Achtung! Bei 2 bis 4 Spielern benutzt du das erste Hafentor (5 PL) nicht.**

6. Güter auf einem Schiff, welches das letzte Feld erreicht - neben dem Bild eines Lagers mit einem Pfeil - werden in das Lager des Besitzers gebracht. Befindet sich das Schiff ganz im letzten Feld, kehrt es zurück zum Spieler. Güter von ägyptischen Schiffen gehen in den allgemeinen Vorrat über und das Schiff geht zum Ablagestapel.

Wenn das Lager eines Spielers voll ist, darf der Spieler die Produkte ablegen oder Güter aus seinem Lager in den allgemeinen Vorrat legen, um Platz zu schaffen.

Hafen

Diese Aktion besteht aus zwei Teilen, wobei der Spieler die Wahl hat, eine der zwei Teilaktionen nicht auszuführen. Er ist nicht möglich, einen Aktionsmarker im Hafen zu platzieren und keine der untenstehenden zwei Aktionen auszuführen.

Die Aktionen werden in fester **Reihenfolge** ausgeführt:

1. Güter kaufen

Der Spieler darf ein oder mehr Produkte oder Goldbarren von den Schiffen im Hafen kaufen. Das Feld, in dem sich das Gut befindet, bestimmt den Preis. Der Spieler bezahlt die Kosten in Drachmen an einen Mitspieler, wenn dieser der Besitzer des Schiffs ist. Kauft er ein Gut von einem ägyptischen Schiff, bezahlt er dies an die Bank. Auch wenn er ein Gut von einem eigenen Schiff kauft, bezahlt er dies an die Bank.

Wenn der Spieler ein braunes (Joker-) Blöckchen kauft, bestimmt er direkt bei der Anschaffung, in welches Produkt er dies umtauschen möchte. **Wichtig! Das Umtauschen in Gold ist nicht möglich.**

Der Spieler legt die Güter in sein Lager. Er darf so viel kaufen, wie er will, aber es können nicht mehr als 10 Güter (Produkte oder Gold) in seinem Lager aufbewahrt werden. Er darf Güter im allgemeinen Vorrat ablegen, um Platz zu schaffen.

Schiffe von Spielern oder ägyptische Schiffe, deren Produkte komplett verkauft wurden, bleiben im Hafen liegen. Eigene Schiffe, die im letzten Hafengebiet liegen oder daran vorbei ziehen, kehren zurück zum Besitzer. Ägyptische Schiffe gehen zum Ablagestapel.

2. Einen Auftrag ausführen

Nachdem der Spieler die Möglichkeit gehabt hat, Güter im Hafen zu kaufen, **darf** er Güter aus seinem Lager benutzen, um **einen** Auftrag seiner Wahl auszuführen. Nach Einlieferung der Güter erhält er das Geld und den SP für den Auftrag.

Ein Spieler darf maximal einen Auftrag erledigen. Er benutzt die Güter aus seinem Lager, aber er darf (gegen Bezahlung) auch Güter direkt von seinem Landgut für einen Auftrag verwenden. Letzteres ist ausschließlich zur Erledigung eines Auftrags erlaubt. Das erste Gut darf er gegen Bezahlung von 3 Drachmen direkt von seinem Landgut für den Auftrag benutzen. Wenn er ein zweites Gut benötigt, bezahlt er dafür 5 Drachmen an die Bank (insgesamt 8, wenn er zwei Güter verwendet). Er darf die Güter von seinen Landwirtschaftskarten oder aus seiner Scheune holen.

Einschränkung: Dies ist nur erlaubt, wenn es die betreffenden Güter in seinem Lager nicht gibt und des Weiteren muss der Spieler bei der Ausführung eines Auftrags mindestens ein Gut aus seinem Lager verwenden.

Die Güter, die der Spieler benutzt hat, um den Auftrag auszuführen, gehen in den allgemeinen Vorrat über. Lege die Auftragskarte ab und nimm eine neue Karte vom Ziehungsstapel. Lege diese offen auf den frei gewordenen „Plaza“.

Achtung! Hat der Spieler nichts im Hafen gekauft, muss er einen Auftrag ausführen.

Beispiel:

Der blaue Spieler hat eine Einheit Wein in seinem Lager (Bild 1), er holt eine Einheit Oliven von seinem Landgut und bezahlt 3 Drachmen (Bild 2). Hiermit erfüllt er einen Auftrag, der ihm 4 Drachmen und 3 Siegespunkte einbringt (Bild 3).



Hinweis: Es ist nicht gestattet, mehr als eine Auftragskarte pro Spielrunde (Aktionsmarker) auszuführen, aber es ist wohl gestattet, in einer Spielrunde zweimal deinen Aktionsmarker in den Hafen zu setzen. Dadurch ist es wohl möglich, zwei Aufträge in einer Spielrunde auszuführen.

Markt



Du brauchst sofort Geld? Auf dem Markt kannst du maximal 2 Einheiten von deinem Landgut verkaufen. Du bekommst 5, 4 oder 3 Drachmen pro verkaufter

Einheit, je nachdem, ob du der erste, zweit oder dritte Spieler bist, der diese Aktion wählt. Lege die Blöckchen in den allgemeinen Vorrat.

Beispiel: Der rote Spieler verkauft eine Einheit Weizen und erhält dafür 5 Drachmen.

Tempel



Unter anderem durch den Bau des imposanten Kolosses wurde die Kasse der reichen Insel ziemlich geplündert. Wenn du reich bist, kannst du jetzt

Siegespunkte kaufen, indem du die Kasse auffüllst. Bist du der Erste dieser Spielrunde, bekommst du 1 SP für jeweils 5 Drachmen. Der zweite Spieler bekommt nur noch 1 SP für jeweils 7 Drachmen. Es gibt kein Limit für den Geldbetrag, den ein Spieler hier spenden kann. Bezahle das Geld an die Bank. Beispiel: Der rote Spieler kann 25 Drachmen in 5 SP umwandeln.

Rathaus



Möchtest du dein Landgut erweitern oder entwickeln, kannst du am Rathaus maximal zwei Karten kaufen. Dies können sowohl Entwicklungs- als

auch Landwirtschaftskarten sein. Zahle den Preis der Karte an die Bank. Der Preis einer Karte steht in der linken oberen Ecke der Karte. Lege die Karte(n) in dein Landgut. Es ist egal, wo du sie ablegst.

Wichtige Einschränkung: Jeder Spieler darf nur eine Entwicklungskarte des gleichen Typs besitzen.

Entwicklungskarten

Die Entwicklungskarten haben denselben Aufbau. Links oben ist (in rot) angegeben, wieviel die Karte (in Drachmen) kostet. Im Balken an der Unterseite steht, was die Karte in Punkten, Geld, Produkten wert ist, oder welche Aktion damit ausgeführt werden kann.

Beispiel: Der griechische Händler kostet 10 Drachmen, bietet die Möglichkeit, ein Produkt aus dem Lager des Spielers in ein Produkt nach Wahl zu verwandeln und bringt 1 Drachme.



Die Spielkarte wird zum Bauernhof gelegt. Alle Spielkarten, die am Bauernhof des Spielers liegen, gehören zu seinem Landgut. Die Aktivierung einer Entwicklung kann zu verschiedenen Zeitpunkten erfolgen. Diese sind in der nachfolgenden Übersicht angegeben:

Achtung! Auf dem Landgut darf sich nur eine Entwicklungsfliese des gleichen Typs befinden.

Demeters Sprüche



Du bekommst 1 SP für alle 2 Einheiten des entsprechenden Produkts auf deinem Landgut. Die Blöckchen werden nicht abgelegt.

*Beispiel: Henk hat die Demeter-Karte Oliven. Auf den Landwirtschaftsfeldern und in der Scheune hat er 4 Einheiten Oliven. Henk bekommt dafür 2 SP. Wenn er 7 Einheiten hätte, würde er 3 SP bekommen. Nur während der Aktion **Bauernhof** auszuführen.*

Poseidon



Du bekommst einen SP. Verschiebe deinen Punktmarker ein Feld nach vorn. *Nur während der Aktion **Bauernhof** auszuführen.*

Irrigation



Du bekommst eine zusätzliche Einheit zur Ernte eines Guts, für das du eine Landwirtschaftskarte besitzt. Diese zusätzliche Ernte kommt aus dem allgemeinen Lager. Maximal 1 Einheit pro Produktionskarte. *Nur während der Aktion **Produktion***

Lagerscheune



Mit dieser Karte kannst du eine Einheit jeder Produktsorte lagern. Dies ist nur möglich, wenn eine Landwirtschaftskarte dieser Sorte im Landgut des Spielers vorhanden ist und dieses voll ist. *Gilt nur während der Aktion **Produktion** und in Kombination mit der Entwicklung „Überfluss“ und bei der Bestimmung der Reihenfolge (wenn ein Gut empfangen wird).*

Karre



Transportiere ein Produkt von einer eigenen Landwirtschaftskarte zu deinem Lager und du bekommst 1 Drachme von der Bank. *Nur während der Aktion **Bauernhof** auszuführen.*

Überfluss



Du bekommst ein Produkt auf einer eigenen Landwirtschaftskarte, wenn ausreichend Lagerplatz vorhanden ist. Außerdem bekommst du 1 Drachme von der Bank.

*Nur während der Aktion
Bauernhof auszuführen.*

Griechischer Händler



Tausche ein Produkt aus deinem Lager gegen ein anderes beliebiges Produkt aus dem allgemeinen Vorrat um. Hiermit kannst du kein Gold machen! Du bekommst außerdem 1 Drachme.

*Nur während der Aktion
Bauernhof auszuführen.*

Danksagung

Die Entwicklung und Realisierung des Spiels Rhodos wäre ohne die Inspiration und grenzenlose Unterstützung von Hans van Tol und Erno Eekelschot nicht möglich gewesen. Des Weiteren haben sich verschiedene Testspieler durch ihr Spielen und ihr nützliches Feedback eingebracht. Der Spielautor möchte sich dafür herzlich bedanken und ihre Namen hier angeben: 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 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 und Patrick Verlaan, Bas und Ton Verkaik, Sjoerd van der Vlucht, Nancy van der Zalm und Randy Zandbergen.

Colofon

Spielentwurf: Pieter Boots

Redaktion: Hans van Tol

Illustrationen: Julien Delval

Grafisches Design: 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