

# RHODES

## RULES



## A Rhodes egy könnyed stratégiai játék 2-5 játékos részére, 8 éves kor fölött.

Kr.e. 292. A Kolosszus, a világ hét csodájának egyike, magasan a kikötő fölé tornyosul, így köszönti a hajókat és védi a sziget lakóit. Az egyszerű gazdák olajbogyót, szőlőt, gabonát és kecsketejet szállítanak hajóikon a városba, hogy megcsinálják szerencséjüket. Ki köti a legjövendmezőbb üzletet és kinek sikerül egyszerű kis tanyáját gyönyörű gazdasággá fejlesztenie.

### A játék célja

A játék végére a legtöbb győzelmi pontot gyűjtő játékos győz. A játékosok győzelmi pontokat szerezhetnek azáltal, hogy friss árukat szállítanak a földekről a kikötőbe, feltöltve a feladatlapkákat, valamint tanyájuk bővítésével és fejlesztésével speciális épületekkel rendelkező birtokot hoznak létre. A játék végén az arannyal és a pénzzel további győzelmi pontok szerezhetők.

### A játék előkészületei

1. Helyezzétek a **játéktáblát** az asztal közepére.



2. Vegyétek ki a **15 gyémántalakú feladatlapkát**, és csoportosítsátok kategóriájuk szerint: I., II. és III. Keverjétek meg az egyes kategóriákhoz tartozó **lapkákat**, majd anélkül hogy megnéznétek, minden egyes kategóriából tegyetek vissza egy-egy lapkát a dobozba. Készítsétek el a húzópaklit úgy, hogy a III. **feladatlapkák** legyenek alul, ennek



tetején a II. **feladatlapkák**, és legfelülre helyezétek az I. kategória **feladatlapkáit**. Tegyétek a paklit a játéktáblán kialakított helyre, a kezeket ábrázoló márványmintás mezőre. Húzzátok fel a pakli első három **lapkáját**, és helyezzétek a balra lévő három márványmintás mezőre.

3. Helyezzétek az **5 termelésjelzőt**, **1, 2, 3 és 3** és **4** értékűek, képpel felfelé a játéktáblán kialakított mezőkre.



4. Válogassátok ki a **16** négyzet alakú **mezőgazdaság-lapkát** - felismerhető a hátlapján látható fűcsomóról - és helyezzétek képpel felfelé a tábla jobb oldalára.



5. Válogassátok ki a **19** négyzet alakú **fejlesztéslapkát** - felismerhető a hátlapján látható nyílakról - és szintén helyezzétek képpel felfelé a tábla jobb oldalára.



4. mezőgazdaság-lapkák  
6. nagy hajók  
5. fejlesztés-lapkák

6. 4 vagy 5 játékosnál: helyezték a játékosok **nagy hajóit** a tábla jobb oldalára. Ezek a hajók darabonként 10 drachmáért eladók. A hajókat képpel felfelé helyezték az asztalra. Minden egyes játékos maximum egy 3 egység kapacitású **hajót** vásárolhat. Ha 2 vagy 3 játékos játssza a játékot, akkor már a játék kezdetén van minden játékosnak egy **nagy hajója**.

7. A **közös árukészlet** borból (piros kockák), kecsketejéből (fehér), olajbogyóból (zöld), gabonából (sárga) és aranyrudakból áll. Helyezzétek ezeket a tábla mellé. (Mind-egyikből 15, plusz 5 joker és 12 aranyrúd.)



*Megjegyzés: A közös árukészlet korlátlan. Ha a játék alatt bármelyik elfogy, pótoljátok a hiányzó tartozékokot.*

8. Keverjétek meg a **10 egyiptomi hajót**, és képezzetek belőlük egy képpel lefelé néző paklit. Helyezzétek a jobb oldali tengermezőre.



Ha 2-4 játékos játszik, vegyétek el a felső hajót, és helyezétek - képpel felfelé - a második, "7" értékű kikötőmezőre. Csak 5 játékosnál használjátok a kikötő összes mezőjét, ilyenkor az első hajó az első, "7" értékű kikötőmezőre kerül. Helyezzétek a megadott egységeket a hajókra. Ha a kikötőben lévő hajón egy arany egység van, húzzatok egy másik hajót, és az első csúszttások odébb a kikötőben. Helyezzétek le az árukat



a második hajóra. Húzzatok még egy hajót, és helyezétek a bal oldali tengermezőre. Így a játékosok láthatják, melyik hajó készül ellátogatni a kikötőbe és tervezhetnek vele. Ha az első hajón két arany van, csak egy hajót helyeztetek le.

9. Válogassátok szét a pénzt a címletük szerint, 1 drachmás, 2 drachmás, 5 drachmás és 10 drachmás, és tegyétek külön-külön kupacokba. Válasszatok egy játékost kincstárnoknak.

*Megjegyzés: A pénz a játékban korlátlan.*



10. **Osszátok ki a játékosoknak a tartozékokat**

Minden játékos válasszon egy színt, és vegye el színének megfelelően a következő tartozékokat:

- **1 pontjelző** (egy vékony fakorong, helyezd a "0" pontra).
- **1 mezőgazdaság-lapka** (lásd a jobb oldali képet)
- **2 akciójelző** (magas korong)
- **1 fordulójelző** (alacsony korong)



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

A játéktáblán látható **táblázat** megadja, hogy a játékosok mennyi **pénzzel**, és milyen **hajókkal** kezdik a játékot. Ez függ a játékosok számától:

- **1. oszlop:** a játékosok száma
- **2. oszlop:** kezdőtőke drachmában
- **3. oszlop:** a játékosok tulajdonában lévő hajók a játék kezdetén
- **4. oszlop:** a mezőgazdaság-lapok száma a játék kezdetén

*Példa: amikor 3 játékos játszik, minden játékos kap 30 drachmát, egy 1 egység kapacitású kis hajót, egy 2 egység kapacitású hajót és egy 3 egység kapacitású hajót. Minden egyes játékos vásárol két mezőgazdaság-lapokat a játék kezdete előtt (lásd 12. pont).*

**Tipp:** Amikor egy következő alkalommal játszotok a Rhodes játékkal; használjátok a játéktáblán lévő táblázat előkészület összefoglalóját.

## 11. A játékosrend meghatározása

Sorsolással döntsék el, ki lesz a kezdőjátékos. Ennek a játékosnak a fordulójelzőjét helyezték le a játékosrend ábra első oszlopának 1. helyére. Ezután helyezték le a többi jelzőt is - az óramutató járása szerint - az alatta lévő mezőkre. A játékosok itt az előkészület fázisban nem kapnak semmit és nem fizetnek semmit.



*A példában a kék játékosnak nem kell 3 drachmát fizetnie, és a sárga játékos sem kap 1 drachmát.*

## 12. Kezdőlapok vásárlása

A játékosok a kezdőtőkéjüket használva 4 és 5 fős játéknál vásárolnak egy mezőgazdaság-lapokat, 2 és 3 fős játéknál pedig két lapokat. Az 1-es számú fordulójelzővel rendelkező játékos kezd, majd a 2-es jön, és így tovább. A két mezőgazdaság-lapka vásárlása két fordulóban történik (fordulónként egy lapka), míg minden egyes játékosnak nem lesz 2 mezőgazdaság-lapja.

**Fontos! Egy játékos NEM vásárolhat két olyan mezőgazdaság-lapokat, melyek ugyanazt a terméket termelik!**



Fizess be a bankba a lapka vételárát (a lapka bal felső sarkában látható), és helyezz egy megfelelő színű terméket a lapkára.

Figyelem! Csak az előkészületek alatt az elsőként megvásárolt lapkára kerül termék. A játék során megvásárolt mezőgazdaság-lapok nem kapnak automatikusan terméket.

### 1. Példa

A lenti példa egy 4 fős játék kék játékosának előkészületeit mutatja. Ez a játékos egy olajbogyó mezőgazdaság-lapokat vásárolt, melynek tetején van egy olajbogyó. Továbbá van előtte egy 1 egység kapacitású hajó, két 2 egység kapacitású hajó és a két akciójelző.





## 2. Példa

### Egy mezőgazdaság-lapka pénzbeli haszonnal

A piros játékos vásárol egy gabonatermesztést lehetővé tevő mezőgazdaság-lapkát.

14 drachmát fizet a banknak, és a lapkát a birtokára helyezi. Kap egy egység gabonát (sárga kocka), melyet a mezőgazdaság-lapkára helyez. A lapkán maximum 3 egység lehet. Minden egyes alkalommal, amikor ezt a lapkát a tanyaakcióval aktiválja (lásd részletesen a játékos akcióinál), kap egy drachmát a banktól, ezért a lapkéért.



## 3. Példa

### Egy mezőgazdaság-lapka győzelmi ponttal

Zöld olyan mezőgazdaság-lapkát vásárol, mellyel bort gyárthat. Fizet 17 drachmát a banknak, és a lapkát a birtokára helyezi. Kap egy egység bort (piros kocka), melyet a lapkára helyez. Minden egyes alkalommal, amikor tanyaakciót hajt végre, kap 1 győzelmi pontot, így eggyel előre léphet GYP jelzőjével a pontozósávon.

## Szimbólumok összefoglalása



A költség drachmában.



Győzelmi pontok.



A bevétel drachmában.

## A játék menete

Minden egyes kör 4 fázisból áll, melyeket adott sorrendben kell végigjátszani:

### 1. Két akció végrehajtása

A játékosrend ábra legmagasabb helyén lévő fordulójelző tulajdonosa átcúsztatja a jelzőjét a következő oszlopba (ugyanabban a sorban). Ezután lehelyezi egyik akciójelzőjét (a kettőből) egy általa választott akciómezőre. Majd azonnal végrehajtja a hozzátartozó akciót. Az egyes játékosakciókat a 7. oldalon részletezzük. Ezután a következő játékoson (fentről lefelé) a sor, hogy végrehajtsa akcióját.



Miután minden játékos végrehajtotta az első akcióját - és fordulójelzőik a második oszlopba kerültek - minden játékos végrehajtja második fordulóját (ugyanabban a sorrendben), a játékosok lehelyezik második akciójelzőjüket egy akciómezőre.



**Különleges helyzet:** Ha egy játékos nem tud akciót végrehajtani, akkor az akciója elvész, és kap 1 drachmát.

## 2. Aranypótlás

Ha kettőnél kevesebb arany van a kikötőben lévő hajókon, új hajók érkeznek a kikötőbe. Vegyétek el az egyiptomi hajót a bal oldali tengermezőről, ez bevitörházik a kikötőbe. Húzzatok egy új lapkát a pakliból, és helyezétek az üres mezőre. Ezt addig ismételjétek, amíg nem lesz legalább két elérhető arany a kikötőkben lévő hajókon.

Ha egy játékos hajója eléri a kikötő végét - azt a kikötőmezőt, mely mellett egy raktár képe látható - akkor a hajó tulajdonosa berakodhatja termékeit a raktárba. Csak azt, vagy azokat a termékeket lehet kirakódni amelyek a hajó azon részén vannak, ami már áthaladt a vonalon. A hajó itt marad, amíg teljesen át nem haladt a vonalon. Ha a raktárban már van 10 áru (termékek vagy aranyrudak), akkor megtelt. Ilyenkor a játékos eldöntheti, hogy a hajóján lévő új termékeket a közös készletbe teszi vagy helyet teremt a raktárban, azáltal, hogy a raktárból helyez árukat a közös készletbe.

A kikötő végét elérő egyiptomi hajók a dobópakliba kerülnek. A hajókon lévő árukat tegyétek vissza a közös készletbe. Ha az egyiptomi hajók paklija elfogy, keverjétek meg a dobópaklit, új húzópaklit képezve belőle.

## 3. Az akciójelzők és a termelésjelzők visszavétele

Minden játékos vegye vissza két akciójelzőjét, és helyezze vissza felhasznált termelésjelzőit a termelésmezőkről a négyzetekre.

## 4. A fordulójelző lehelyezése

A játékosok - adott sorrendben - helyezzék le fordulójelzőjüket a játékosrend ábra első oszlopának egyik helyére. Az a játékos választ először, akinek az utolsó oszlop alján van a fordulójelzője, ezután a többi játékos következik **lentről felfelé!** Nem hagyhatod a jelződet ugyanazon a szinten! Legalább egy sorral feljebb vagy lejjebb kell tenned.

A jelző elhelyezésekor a játékosnak fizetnie kell 1 vagy 3 drachmát (a felső két helynél), és semmit sem kap vagy kap 1 vagy 2 drachmát és/vagy egy terméket a közös készletből, ennek egy olyan típusú terméknek kell lennie, melyhez a játékosnak van mezőgazdaság-lapkája, és kell, hogy legyen elegendő hely a birtokán.

***Kivétel: Abban a kivételes helyzetben, amikor egy játékos egy olyan helyre kényszerül, ahol fizetnie kéne, de nincs pénze, akkor lehelyezheti fordulójelzőjét ugyanabba a sorba fizetés nélkül.***

## A játék vége

Amikor már nem tudtok több feladatlapkát helyezni egy üressé vált mezőre (a 3 márvány-mintás négyzet a játéktáblán, melyeken nincs kéz), akkor a játék az adott kör végén véget ér; ilyenkor még addig folytatódik a játék, amíg minden játékos le nem helyezi mindkét akciójelzőjét.

***Kivétel: kizárólag az utolsó körben, minden játékos végrehajthatja a kikötő akciót, még akkor is, ha már nincs több elérhető mező.***

## A végső pontozás és a győztes

A játékosok a játék során az általuk gyűjtött győzelmi pontokon felül, további pontokat kaphatnak a játék végén birtokukban lévő pénz és arany értékétől függően.

Minden egyes játékos győzelmi pontokra válthatja pénzét. Minden 10 drachma 1 győzelmi pontot ér. Lépj a pontjelzővel ennek megfelelő számú mezőt, a pénzt pedig fizesd be a bankba. Ha a játékosoknak vannak aranyrúdjaik, akkor darabját beválthatják 2 GYP-ra.

A legtöbb ponttal rendelkező játékos nyeri a játékot. Ha a pontokban holtverseny van, akkor a játék végén a legtöbb pénzzel rendelkező játékos győz. A pénz és az arany végső pontozási értéke a tábla jobb oldalán alul látható.



## A játékosok akciói

Minden egyes játékosnak két akciójelzője van körönként. Minden egyes jelzővel egy akciót lehet végrehajtani. A jelzők lehelyezésére szolgáló akciómezők a játéktáblán és saját tanyádon vannak.

**A bizonyos akciómezőkön látható 4PL és 5 PL felirat azt jelenti, hogy ezek csak 4, illetve 5 fős játéknál használhatók.**

A játékosok a következő akciókat hajthatják végre:

- Termelés
- Tanya
- Kikötő
- Piac
- Templom
- Városháza



## Termelés

Démétérhez a termékenység istennőjéhez imádkozva a játékosok befolyásolhatják földjeik termékenységét. Helyezd akciójelződet a termelésmező két akciómezőjének egyikére, és hajtsd végre a következő akciót:

- Helyezz két termelésjelzőt két különböző termelésmezőre;
- Vegyél el annyi egységet a közös készletből, amennyi a jelzőn lévő szám, és helyezd le ezeket a termelésmezőkre;
- Oszd szét a termést - az óramutató járása szerint - a játékosok megfelelő mezőgazdaságlapkáin. A játékos saját magával kezdi, és egy-egy egységet helyez minden egyes ilyen típusú mezőgazdaságlapkára, feltéve, hogy van hely rajta.

*Az ábrán látható példa: A zöld játékos úgy dönt, hogy 1 bort és 3 olajbogyót termel. Mivel a zöld játékosnak egy olajbogyógazdasága van, és van még egy játékos, aki olajbogyót termel, ezért a zöld játékos megkapja az első egységet, a másik játékos a másodikikat, és a harmadik egység ismét a zöld játékosé lesz. A bevétel 2 olajbogyó.*



**Fontos: Egy lapkán maximum 3 egység lehet. Ez a lapkán is látható. Amikor egy lapka megtelik hagyd ki. NEM helyezhetsz le a termelésnél egyetlen egy termelésjelzőt. Mindig két jelzőt kell választanod és két jelzőt kell lehelyezned két különböző termelésmezőre!**

Ha minden mezőgazdaság-lapka megtelt, és maradt még szétosztandó termék, akkor a felesleges termékeket tedd vissza a közös készletbe.

## Tanya

A tanya akció egy magán akció: ide csak a tanya tulajdonosa helyezhet akciójelzőt. Az ábrán egy példa látható a sárga játékosal.



Helyezd jelződet a tanyádon lévő akciómezőre, és hajtsd végre a következő lépéseket (adott sorrendben):



1. Annyi mezőt lépj a pontjelződdel a pontozósávon, amennyi a birtokodon lévő lapkákon a győzelmi pontok száma.



2. A játékos annyi drachmát kap, amennyi a birtokán lévő lapkákon látható.

3. Használd a fejlődéslapkák adta lehetőségeket olyan sorrendben, ahogy szeretnéd. A leírást lásd a 11. oldalon.

4. A játékosnak egy teljesen megrakott hajóval a kikötőbe kell vitorláznia. Vegyél el termékeket a mezőgazdasági és/vagy tároló lapkákról, majd töltsd fel az egyik hajódat. Ezt követően tedd a kikötő elejére. Nem teheti, hogy egyik hajó sem kel útra, és azt sem teheti meg, hogy egy hajó nem teljes rakománnyal érkezik a kikötőbe! A játékos 1 győzelmi pontot vagy 2 drachmát kap

minden egyes leszállított egységért. A játékos dönti el, hogy GYP-ot, pénzt vagy a kettő kombinációját kéri. A termék a hajón marad. Nem vitorlázhatsz be 1-nél több hajóval a kikötőbe, de a hajód méretét te döntöd el.

*Példa: A sárga játékos egy két egység olajbogyót szállító hajóval vitorlázik be a kikötőbe.*

*Eldöntheti, hogy 4 drachmát, 2 drachmát és 1 GYP-ot vagy 2 GYP-ot kapjon.*



5. A hajó a kikötő bejáratán lép a kikötőbe, és annyi kikötőmezővel tolja odébb a már a kikötőben lévő hajókat, amekkor az új hajó mérete (1, 2 vagy 3). Figyelem! Amikor 2-4 játékos játszik az első kikötőmezőt (5PL) nem használjátok!
6. Az utolsó kikötőrészre került - a raktár és a nyíl ábrája melletti - hajókon lévő árukat a tulajdonosa a raktárában rakodja. A hajó csak akkor kerül vissza a tulajdonosához, ha az teljes egészében az utolsó részen áll. Az egyiptomi hajók áruai a közös készletbe, a hajók pedig a dobópakliba kerülnek.

Ha egy játékos raktára tele van, akkor a játékos vagy eldobja a termékeket vagy a raktárából helyez át termékeket az általános készletbe, hogy így helyet teremtsen.



## Kikötő

Ez az akció két részből áll, és a játékos dönthet úgy, hogy a két részakcióból az egyiket nem hajtja végre. Nem helyezhetsz új akciójelzőt a kikötőbe, hogy a két lenti akció egyikét sem hajtod végre.

Az akciókat **adott sorrendben** hajtsd végre:

### 1. Áruk vásárlása

A játékos egy vagy több terméket illetve aranyrudat vásárolhat a kikötőben lévő hajókról. Az áruk ára attól függ, hogy melyik részen vannak. A játékos a költséget drachmában fizeti ki az egyik játékosársának, feltéve, hogy egy játékos a hajó tulajdonosa. Ha egy egyiptomi hajóról vásárol árukat, akkor a banknak fizet. Ha a saját hajójáról vásárol árukat, akkor is a banknak fizet.

Amikor a játékos barna (joker) kockát vásárol, akkor a vásárlás alatt el kell döntenie, hogy milyen terméket szeretne helyette. **Fontos! Aranyrudat nem kaphatsz cserébe.**

A játékos az árukat a raktárába helyezi. Annyit vásárolhat, amennyit szeretne, de a raktárában nem lehet 10-nél több áru (termék vagy arany). Eldobhat árukat a közös készletbe helyeremtés céljából.

Az összes terméküket eladó játékoshajók és egyiptomi hajók a kikötőben maradnak. Azok a játékoshajók, melyek teljes egészében a kikötő utolsó részébe értek vagy el is hagyták azt, visszakerülnek tulajdonosukhoz. Az egyiptomi hajókat tegyétek a dobópakliba.

### 2. Egy feladat végrehajtása

**Miután** a játékos megkapta a lehetőséget, hogy árukat vásároljon a kikötőből, a raktárában lévő áruk felhasználásával **végrehajthat egy**

által választott feladatot. Miután leadta az árukat, megkapja a feladatért járó pénzt és a GYP-okat.

A játékos akciójelzőként nem teljesíthet egynél több feladatot. Felhasználhatja a raktárában lévő árukat, de (felár ellenében) felhasználhatja közvetlenül a birtokáról származó árukat is egy feladathoz. Az utóbbi csak egy feladat teljesítésénél megengedett. Az első árut a birtokáról a feladathoz 3 drachmás díj ellenében veheti el. Ha egy második árura is szüksége van, akkor 5 drachmát kell fizetnie a banknak (ez összesen a két áruért 8 drachma). Elveheti az árukat a gazdaságairól vagy a tárolójából.

Korlátozás: Ez csak akkor megengedett, ha az áruk a raktárban nem állnak rendelkezésre, és a feladat végrehajtásánál játékosnak a kikötőben lévő raktárából legalább egy árut fel kell használnia.

A feladat teljesítéséhez felhasznált árukat tedd vissza a közös készletbe. Dobd el a feladatlapkát, és húzz egy új feladatot a húzópakliból. Helyezd az üres mezőre képpel felfelé.

**Figyelem! Ha egy játékos semmit sem vásárol a kikötőben, akkor végre kell hajtania egy feladatot.**

Példa:

A kék játékosnak egy egység bor van a raktárában (1. ábra), kap egy egység olajbogyót a birtokáról, melyért fizet 3 drachmát (2. ábra). Így teljesít egy feladatot, melyért 4 pénz és 3 győzelmi pontot kap (3. ábra).



**Megjegyzés:** Nem lehet egynél több feladatot végrehajtani fordulónként (akciójelzőnként), de azt megteheted, hogy egy körön belül kétszer helyezed akciójelződöt a kikötőbe, és így egyetlen körön belül két feladatot hajtasz végre.

## Piac



Azonnal pénzre van szükséged? A piacon eladhatsz maximum két egység birtokodon lévő terméket. Eladott egységenként 5, 4 vagy 3 drachmát kapsz,

attól függően, hogy te vagy az első, a második vagy a harmadik játékos, aki ezt az akciót választotta. A termékeket dob a közös készletbe. *Példa: Piros elad egy egység gabonát, és kap 5 drachmát.*

## Templom



Részben a lenyűgöző Kolosszus építése miatt, a gazdag sziget kincsesládája már igencsak kifogyóban van. Ha gazdag vagy, fizethetsz a kincsesládába,

hogy győzelmi pontokat vásárolhass. Ha te vagy ebben a körben az első játékos, aki ezt teszi, akkor minden 5 drachmáért 1 GYP-ot kapsz. A második játékos már csak minden 7 drachmáért kap 1 győzelmi pontot. Nincs korlátozva, hogy mennyit költhet itt egy játékos. A pénzt fizesd be a bankba. *Példa: A piros játékos 25 drachmáért 5 GYP-ot vásárol.*

## Városháza



Ha szeretnéd kibővíteni vagy fejleszteni birtokodat, akkor vásárolhatsz maximum két lapkát a városházán. Ez lehet akár fejlesztés akár mezőgazdaság-lapka.

Fizesd be a bankba a lapkán lévő költséget. A lapka ára a lapka bal felső sarkában látható. Helyezd a lapká(ka)t a birtokodra. Mindegy, hogy hova.

**Fontos korlátozás: A játékosnak minden egyes fejlesztéslapka-típusból csak egy lehet a tulajdonában.**

## Fejlesztéslapkák

A fejlesztéslapkák felépítése teljesen egyforma. Balra fent (pirossal) látható a lapka költsége (drachmában). Az alján látható, hogy mit ad a lapka, pontot, pénzt, terméket vagy akciólehetőséget.

*Példa: A Görög kereskedő 10 drachmába kerül, és lehetővé teszi, hogy a játékos átalakítson egy, a raktárában lévő terméket egy általa választott termékre és emellett kap 1 drachmát.*



A lapkát helyezték a mezőgazdaság-lapka közelébe, ez is részét képezi a játékos birtokának. A fejlesztések különböző időpontokban aktiválhatók, most ezek összefoglalása következik.

Figyelem! A birtokon minden egyes típusból csak egy fejlesztéslapka lehet.

### Déméter áldása



Kapsz 1 GYP-ot az adott termék birtokodon lévő minden 2 egysége után.

A kockákat ne dobd el.

*Példa: Hank tulajdonában van Déméter áldása olajbogyóra.*

*A gazdaságaiban és a tárolójában 4 egység olajbogyója van. Hank ezért 2 GYP-ot kap. Ha 7 egysége lenne, akkor 3 GYP-ot kapna.*

*Csak a **tanya** akció alatt hajtható végre.*

### Poszeidon



Kapsz 1 GYP-ot. Lépj egy mezőt előre a pontjelződdel.

*Csak a **tanya** akció alatt hajtható végre.*

### Öntözés



Kapsz egy plusz egységet, ha egy olyan terméket termelnek, melyhez van mezőgazdaság-lapkad. Ezt a plusz egységet a közös készletből vedd el. Csak 1 egység jár termelésjelzőnként.

*Csak a **termelés** akció alatt van hatása.*

### Tároló



Ezen a lapkán minden termék-típusból egyet raktározhatsz. Ez csak akkor lehetséges, ha a játékos birtokán van egy ehhez a termékhez tartozó mezőgazdaság-lapka.

*A **termelés** akció alatt van hatása, kombinálható a Jólét fejlesztéslapkával, és a játékosrend meghatározásánál is használható (amikor árukat kapsz).*

### Szekér



Szállíts egy terméket a mezőgazdaság-lapkadról a kikötőben lévő raktáradba, és kapsz 1 drachmát a banktól.

*Csak a **tanya** akció alatt hajtható végre.*

## Jólét



Kapsz egy terméket a saját mezőgazdaság-lapkádra, feltéve, hogy van rajta elég raktárhely. Valamint kapsz 1 drachmát a bankból. Csak a **tanya** akció alatt hajtható végre.

## Görög kereskedő



Cseréld ki a raktáradban lévő egyik terméket egy, a közös készletből egy általad választott termékre. Így nem szerezhetsz aranyat! Továbbá kapsz 1 drachmát. Csak a **tanya** akció alatt hajtható végre.

## Acknowledgements

The development and realization of the game Rhodes would not have been possible without the inspiration and limitless support of Hans van Tol and Erno Eekelschot. In addition, several test players have committed by playing the game and providing useful feedback. The game author wants to thank them for that by listing their names here:

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.

The Game Master wants to thank the support and the constructive feedback of the testers Yvonne van Dijk, Muriël Kol, Frank de Man, Kelly van der Meer, Pieter de Meijer, Martijn Schuurmans, Niels van der Steenhoven, Nikki and Patrick Verlaan, Bas and Ton Verkaik, Sjoerd van der Vlugt, Nancy van der Zalm and Randy Zandbergen.  
Colophon

Game design: Pieter Boots

Editorial team: Hans van Tol

Illustrations: Julien Delval

Graphic 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](http://www.thegamemaster.nl)  
[info@thegamemaster.nl](mailto:info@thegamemaster.nl)

