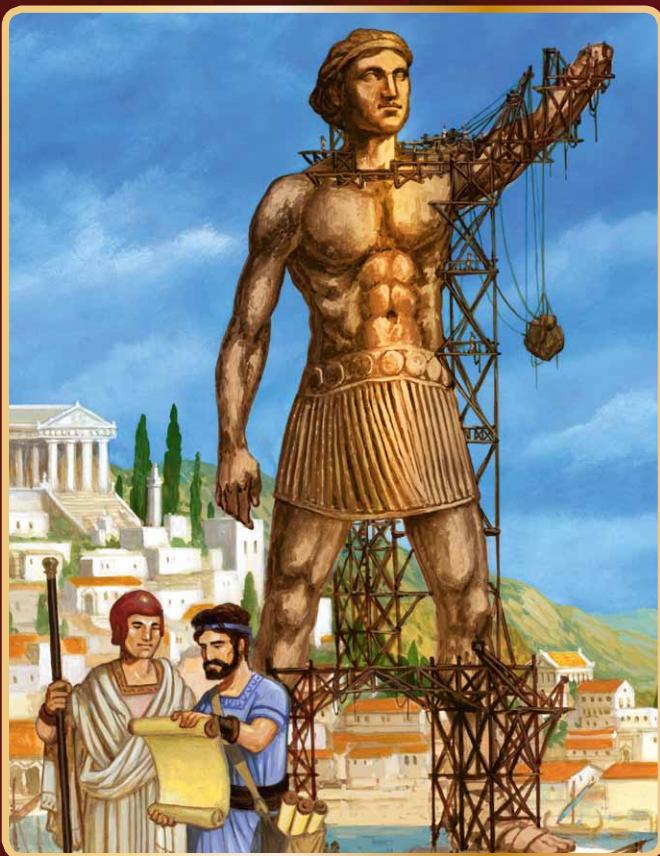


# RHODES

## THE COLOSSUS EXPANSION





## Algemeen

In The Colossus zijn de regels van Rhodes van toepassing, tenzij anders vermeld.

## Doel van het spel

Het doel van het spel is hetzelfde als bij Rhodes:

behaal de meeste overwinningspunten aan het einde van het spel.

## Einde van het spel

Anders dan in Rhodes, kan het spel op twee verschillende manieren eindigen:

- 1) Als de opdrachttegels niet meer kunnen worden aangevuld (regels Rhodes) OF
- 2) Als de Kolossus volledig is afgebouwd.

Zodra als aan één van bovenstaande voorwaarden is voldaan, dan eindigt het spel aan het einde van die ronde.

## Eindtelling

Naast de overwinningspunten opgebouwd zoals in de regels van Rhodes, ontvangen de spelers 1 overwinningspunt voor elk stuk brons in hun magazijn.

## Nieuwe spelmaterialen & voorbereiding van het spel

### Kolossus

- 1 kolossus bouwplaats; plaats dit bord naast het spelbord, aan de kant van de productie;
- 1 bouwmeester (donkerbruine spelfiguur met hoed); zet de bouwmeester op de bouwplaats op het ronde vakje met een "C" (midden onder);
- Zet van elke actieve speler, zijn kolossus marker (laag houten schijfje) op de bouw plaats op het vakje "S" onderaan het bonus spoor (hoek rechtsonder).

### Tempel

- 1 nieuwe tempel tegel; leg deze over de huidige tempel op het spelbord; de oude tempel vervalt;
- 5 kleine tempeltegels; maak een stapel van deze tegels in volgorde: met nummer 5 onderop en nummer 1 bovenop; leg de stapel open op het vak op de nieuw tempeltegel.

### Overige nieuwe spelmaterialen

- 1 extra productietegel; leg deze tegel bij het productiegebied op het spelbord, zodat het goed past bij de afbeelding;
- 12 bronzen (donkerbruine) achthoekjes; zet 2 brons op de aangegeven plekken op de grote tempel tegel; de rest van het brons gaat naar de algemene voorraad;
- 15 nieuwe ontwikkeltegels; sorteer deze tegels en leg deze bij de andere ontwikkeltegels (uit Rhodes) naast het spelbord;
- 4 extra landbouwtegels, deze tegels gebruik je alleen als je met 5 spelers speelt;
- 20 extra productblokjes: 5 van elk type product; leg deze in de algemene voorraad.
- 5 fiches van 50 overwinningspunten, te gebruiken door spelers die op het punten spoor de 50 punten zijn gepasseerd.

## Gebruik goederen

- Brons kan worden gebruikt voor de bouw van de Kolossus. Brons is, net als de goederen uit Rhodes, onbeperkt beschikbaar. Als een speler brons heeft verkregen, dan moet hij dit in zijn eigen magazijn (in de haven) bewaren.
- De maximale capaciteit van zijn magazijn is nog steeds 10 eenheden, zoals in het basisspel.
- Alle materialen van Rhodes worden gebruikt, behalve 2 irrigatietegels uit het basisspel. Leg deze terug in de doos. In plaats daarvan worden 4 nieuwe irrigatietegels gebruikt, elk voor één type product.

## Kolossus actie

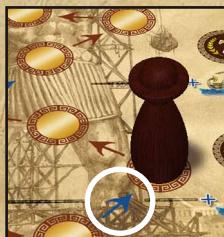
Op de bouwplaats van de Kolossus zijn 2 actieplekken beschikbaar (aan de bovenzijde). Rechts is het bonusspoor voor de spelers opgenomen. De Kolossus bestaat uit 12 onderdelen, ingedeeld in 4 verschillende niveaus. Per niveau wordt dezelfde hoeveelheid goederen en grondstoffen geleverd.

Als een speler aan de Kolossus wil bouwen, dan doorloopt hij de volgende vijf fasen:

- 1) zet zijn actiemarker op een (beschikbare) actieplek;
- 2) geeft de goederen af, zoals aangegeven op het bouwniveau waar de bouwmeester zich op dat moment bevindt; de goederen gaan terug naar de algemene voorraad;
- 3) verplaatst de bouwmeester figuur één plek verder (volg de pijlen);
- 4) telt de overwinningspunten van het niveau waarop de bouwmeester zich nu bevindt bij op de puntentelling;
- 5) verzet zijn Kolossus marker één positie omhoog en ontvangt de bijbehorende bonus.

## Let op!

Bouwmeester op hoger bouwniveau: zet dan één Egyptisch schip in de haven! Zie afbeeldingen.



## Belangrijk

Als je deze actie kiest, dan mag je maar één onderdeel bouwen. De goederen kunnen vanuit je landgoed of magazijn komen. Je mag zelf bepalen welke producten je gebruikt. De bonus ontvang je direct. Er kunnen 2 of meer spelers op hetzelfde bonusniveau staan. Het is niet toegestaan jouw actiemarker op de bouwplaats te zetten als je de goederen van de bouw niet kunt leveren.

## Bonus per niveau

- 1/3/5/7: ontvang 1/3/5/7 Drachmen van de bank;
- 2: ontvang 1 product naar keuze en zet deze op één van jouw landbouwtegels;
- 4: ontvang 1 brons en zet deze in je magazijn;
- 6: ontvang 1 product naar keuze en zet deze in jouw magazijn;
- 8: ontvang 1 goud en zet dit in jouw magazijn;
- 9: één bonusactie naar keuze (kies uit niveau 1-8).

Als een speler het 9de en hoogste bonusniveau heeft bereikt, kan hij ook daarna elke keer als hij de kolossusactie kiest, uit één van de 8 bonusopties kiezen.

## Extra productie actie

Als een speler deze actie op het spelbord kiest, zet hij zijn actiemarker op deze nieuwe tegel en legt één van de ongebruikte productiefiches onder één van de productievelden die deze beurt al benut is. Het product wordt opnieuw geproduceerd en toegewezen volgens de basisregels. Bovendien krijgt de speler die de actie uitvoert 1 brons in zijn magazijn.

### Belangrijk!

**Je mag deze actie alleen uitvoeren als een product al eerder geproduceerd is in deze spelronde en er dus al een productiefiche ligt.**

## De nieuwe tempel

In de nieuwe tempel zijn twee actieplekken beschikbaar. Bij één van de actieplekken ontvangt de speler 1 brons. Deze vergoeding krijgt hij pas nadat de eerste tempeltegel is verwijderd, omdat een speler de tempelactie al heeft uitgevoerd. Het is alleen toegestaan deze actie te kiezen als je de benodigde producten van de tempeltegel kunt leveren. De tempeltegel geeft aan hoeveel producten geleverd moeten worden en het aantal maximaal te behalen overwinningspunten. Voor elke gebouwde landbouw- en ontwikkeltegel ontvangt de speler punten.

De goederen kunnen geleverd worden vanaf het landgoed of magazijn van de speler. De geleverde goederen gaan terug naar de algemene voorraad. Zet de puntenmarker vooruit met de verdiende overwinningspunten (tot op het maximum aantal punten op de tegel) en leg de tegel af. Nu gelden de voorwaarden van de bovenliggende tegel. Zijn de tegels op, dan gelden de condities van de grote tempeltegel tot en met het einde van het spel.

### Belangrijk

**In de tempel worden aan het begin 2 bronzen achthoekjes geplaatst. Deze worden niet meer aangevuld. Er is in de tempel dus maximaal 2 brons te behalen.**

## Nieuwe ontwikkeltegels

The Colossus introduceert verschillende nieuwe ontwikkeltegels, die in het Raadhuis (Town Hall) kunnen worden aangeschaft. Belangrijk: van elk type ontwikkeltegel mag een speler er maximaal één bezitten! Dit geldt ook voor Demeter's zegen en de irrigatietegels.



### Irrigatie (4x, 1 per product)

Heeft hetzelfde effect als in het basisspel, alleen wordt het nu beperkt tot +1 productie van één type product. Maximaal 1 irrigatietegel per speler.

*Tijdens productie actie (geldt ook als andere spelers produceren).*



### Goede contacten (2x)

Ontvang een korting van 2 Drachmen op de aanschaf van elke ontwikkeltegel. Voorwaarde: de speler moet deze tegel al bezitten, voordat hij naar het Raadhuis gaat om daar ontwikkeltegels aan te schaffen.

*Tijdens Raadhuis actie*



### Zeus (2)

Als een speler deze tegel heeft gebouwd en zijn actiemarker op de tegel plaatst, dan activeert hij daarmee alle ontwikkeltegels in zijn landgoed die actief zijn in de boerderijactie.

*Geldt bijvoorbeeld wél voor ontwikkeltegels Poseidon of Hermes, maar NIET voor Goede contacten, Irrigatie of één van de landbouwtegels.*

### Alchemist (2)

Als een speler een opdracht uitvoert, mag deze 1 brons geven in plaats van 1 goud als dat gevraagd wordt. Ook mag deze tegel worden gebruikt om 1 goud om te ruilen in 1 brons, als de speler aan de Kolossus bouwt.

*Tijdens kolossus of haven actie*



### Architect (2)

Als een speler deze tegel koopt, plaatst hij 2 brons op de tegel. Bij het uitvoeren van de Kolossus actie mag je één van deze stukken gebruiken. Dit brons mag niet worden gebruikt voor een ander doel, dan voor de bouw van de Kolossus.

*Tijdens kolossus actie.*



### Hermes (2)

Hermes biedt zijn eigenaar de kans 2 goederen (producten of goud) van schepen in de haven te kopen. Let op! De boerderij actie moet in een vaste volgorde worden uitgevoerd. Het kopen van goederen (de werking van Hermes) moet eerst gedaan worden, voordat het schip van de speler de haven binnen vaart en hiervoor (eventueel) geld voor wordt ontvangen.

*Tijdens boerderij actie of activering van Zeus*



### Plutus (2)

Ontvang 3 Drachmen van de bank.

*Tijdens de boerderijactie of activering van Zeus*



## General

In The Colossus, the rules of Rhodes apply during the game, unless stated otherwise.

## Goal of the game

The goal of the game is the same: gain the most Victory Points (VP's) at the end of the game.

## End of the game

Differently than in Rhodes, the game may now end in two different ways:

- 1) when the assignment tiles cannot be refilled (Rhodes) OR
- 2) when the construction of the Colossus has been finished.

If one of these conditions has been met, the final round will be completed.

## Final scoring

On top of the VP's received in the game according to the Rhodes rules, players will also receive 1 VP per bronze octagon in their warehouse.

## New materials & preparation of the game

### Colossus

- 1 Colossus construction site; place this board next to the game board
- 1 Master Builder (dark-brown pawn with hat); place this piece on the Colossus construction site on the field marked with "C";
- Place the Colossus markers (thin round discs), one for each active player, on the "S" section at the start (bottom) of the bonus track on the right of the Colossus construction site.

### Temple

- 1 new Temple tile; place this tile over the Temple on the game board;
- 5 small Temple tiles; place them on the designated square on the new Temple tile; make one pile, with the Temple tiles in the following order; number 5 on the bottom and number 1 on top.

### Other new materials

- 1 additional production tile; place this tile below the production area on the game board;
- 12 bronze pieces (dark-brown octagons); put 2 bronze on the indicated positions next to the first action of the new Temple; place the rest in the general supply;
- 15 new development tiles; sort them out and place them next to the board;
- 4 additional farmland tiles, use these tiles only when you play The Colossus with 5 players (1 for each type of product);
- 20 additional product cubes: 5 of each type of product, place in the general supply;
- 5 "50 VP" chips; to be used if a player passes the 50 VP point on the point track.

## General remarks

- Bronze is a new element to be used for the building of The Colossus. Just as in Rhodes the general supply of bronze is unlimited. When a player has earned bronze, this must always be stored in his warehouse in the harbor. As in the basic game Rhodes, the capacity of the warehouse is 10 goods;
- Place the 2 irrigation tiles of Rhodes back in the box; they will not be used in the game. Instead we have 4 new irrigation tiles for each type of product.

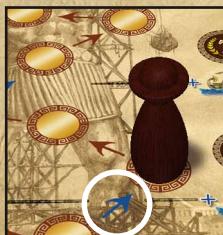
## Colossus action

The construction site of the Colossus has 2 action fields. On the right is the bonus track for the players. Each player starts at the bottom (S). The Colossus consists of 12 parts, classified in 4 different levels. Per level, the contribution is the same.

If a player wants to build a part of the Colossus, he does the following (in this order):  
1) he puts his action marker on an (available) action field;  
2) he contributes the goods, as indicated on the building level where the Master Builder pawn is standing; the goods go back to general supply;  
3) he moves the Master Builder pawn one position further (follow the arrows);  
4) he scores the VP's as indicated on that level;  
5) he moves up his Colossus marker one position up and gets the bonus of the same row (check the details at the Bonus track section).

## Note!

If the Master Builder goes up one building level: add one Egyptian ship to the harbor.



## Important notes

If you choose this action, you may only build one part. The goods may be delivered from the players' estate and warehouse. The products may be chosen randomly. It is allowed to have two players on the same bonus level. It is not allowed to place your action marker at the construction site if you cannot deliver the required goods.

## Bonus per level

- 1/3/5/7: receive 1/3/5/7 Drachmas from the bank;
- 2: receive one product of your choice from the general supply on one of the farm land tiles;
- 4: receive one bronze and place it in your warehouse;
- 6: receive one product of your choice from the general supply and place in your warehouse;
- 8: receive one gold;
- 9: you may choose 1 bonus action of your choice (level 1-8).

If a player has reached bonus level 9 he may choose 1 of the 8 actions below.

## Additional production action

If a player chooses this action, he takes one of the unused production chips and places it below one of the already used chips. This product is being produced again, according to the rules of the basic game. The number of the newly placed production chip indicates the production! On top of that, the player gets 1 bronze in his warehouse.

### Important!

**This action may only be used to produce the goods, which have already been produced earlier in this round and a production chip is already lying on the production field.**

## The new Temple

Deliver goods and receive VP's, for each tile in your estate, own farm tile not included. Get bronze if applicable, check out maximum scoring of VP's and remove the tile from play.

In the new Temple, two different action fields are available. The player who is the first to choose this action in a round, receives one bronze, as long as there is still bronze available. Exception: the very first time this action is used, the player does not get any bronze. The Temple tiles indicate the number of products which have to be offered to the Temple - at this point -, to be able to perform the action. It also indicates the maximum VP's a player may score in a turn.

The goods may be delivered from the players' estate or warehouse and go back to the general supply. The player scores the number of tiles he has built: farm land tiles and development tiles. He progresses with his point marker on the scoring track with the same number. The maximum on the Temple tile indicates the maximum number of VP's a player can score in his turn at this point.

The tile is discarded and now the conditions on the tile on top of the active pile applies.

If the last Temple tile has been discarded, the printed conditions apply for the rest of the game.

**Important! At the Temple no more than 2 bronze can be attained in total! The bronze octagons will not be refilled here.**

## New development tiles

The Colossus introduces several new development tiles, which can be acquired at the Town Hall.

Important note: of each type of development tile, it is not allowed to have more than one! This also applies to Demeters' blessing and the new irrigation tiles.



### Irrigation (4x, 1 per product)

Same effect as in the basic game, but limited to only one kind of product.  
Maximum of one irrigation tile per player.

*During production action (also if other players produce goods).*



### Good connections (2x)

Provides a discount of 2 Drachmas to a player if he owns this tile, before he goes to the Town Hall to acquire development tile(s).

*During Town Hall action*



### Zeus (2)

By placing your action marker on the action field on this tile, you may activate all your development tiles at your estate. This only applies to those development tiles which can be activated during the farm action. Note: also no revenues for farm land tiles.

*This does apply to (for example) the development tiles Poseidon and Hermes, but NOT to Good Connections, Irrigation or any of the farm land tiles*



### Alchemist (2)

When performing an assignment, the player may give up 1 bronze octagon instead of 1 gold bar. Or, when building the Colossus, the player may give up 1 gold instead of 1 bronze.

*During Colossus or harbor action*



### Architect (2)

When you buy this tile, place 2 bronze from the general supply on it. When performing the Colossus action, you may use one of these bronze pieces to build a part of the Colossus. Important: only one bronze may be used in a turn. These goods may not be used for any other purpose than the building of the Colossus.

*During Colossus action.*



### Hermes (2)

With the power of Hermes, a player may buy up to 2 goods (products or gold) from ships in the harbor. Note: the farm action must be executed in a strict order. Buying products from ships (Hermes) must be done before the players' ship enters the harbor and money is being received.

*During farm action or activating Zeus tile.*



### Plutus (2)

Receive 3 Drachmas from the bank.

*During farm action or activating Zeus tile.*



# LES RÉGLES

Dans The Colossus, l'extension de Rhodes, une énorme statue en bronze coulée est réalisée. Ceux qui aident à la construction du Colosse, sont bien rémunérés. En plus, une nouvelle stratégie intéressante se présente dans le nouveau temple. En offrant aux Dieux, ils t'apprécieront pour les développements sur ta propriété. Les nouveaux carreaux de développement offrent une nouvelle option tactique. Une fois que la construction du Colosse est achevé, le jeu se termine. Est-ce que les constructeurs parviendront à terminer la construction de la statue avant que le jeu se termine ? Une course passionnante entre les joueurs résulte en une finale excitante.

## Général

Dans The Colossus les règles de Rhodes sont d'applications, sauf mention contraire.

## But du jeu

Le but du jeu est le même que celui de Rhodes: obtenez le plus de points de victoire à la fin du jeu.

## Fin du jeu

Autrement que dans Rhodes, le jeu peut se terminer de deux manières :

- 1) Si l'on ne peut plus ajouter des carreaux de mission (règles Rhodes) OU
- 2) Si la construction du Colosse a été entièrement achevée.

Une fois qu'une des conditions ci-dessus a été répondue, le jeu se termine à la fin du tour de jeu en cours.

## Compte final

Outre les points de victoire rassemblés comme dans les règles de Rhodes, les joueur reçoivent 1 point de victoire pour chaque pièce de bronze dans votre entrepôt dans le port.

## Nouveau matériel de jeu & préparation du jeu

### Colosse

- 1 chantier colosse ; mettez ce panneau à côté du plateau de jeu, du côté de la production ;
- 1 maître d'ouvrage (figure brune foncée au chapeau) ; mettez le maître d'ouvrage dans le casier rond avec un 'C' (au milieu en bas) ;
- Mettez le marqueur de colosse de chaque joueur (petit disque en bois) sur le chantier dans le casier 'S' en-dessous de la voie de bonus (coint en bas à droite).

### Temple

- 1 nouveau carreau de temple ; mettez-le

sur le temple actuel sur le plateau de jeu ;

- 5 petits carreaux de temple ; faites une pile des carreaux dans l'ordre : numéro 5 en-dessous et numéro 1 au-dessus ; mettez la pile dans le casier sur le nouveau carreau de temple.

## Nouveau matériel de jeu & préparation du jeu

- 1 carreau de production supplémentaire ; mettez ce carreau dans la zone de production sur le plateau de jeu, pour qu'il soit bien adapté à l'image ;
- 12 petits octogones (bruns foncés) ; mettez 2 bronze dans les lieux indiqués sur le grand carreau de temple ; le reste du bronze va au stock général ;
- 15 nouveaux carreaux de développement ; triez ces carreaux et mettez-les avec les

- autres carreaux de développement (de Rhodes) à côté du plateau de jeu ;
- 4 carreaux d'agriculture supplémentaires, vous n'utilisez ces carreaux qu'en jouant avec 5 joueurs ;
- 20 carreaux de produit supplémentaires ; 5 de chaque type de produit ; mettez-les dans le stock général ;
- 5 fiches de 50 points de victoire, à utiliser par les joueurs qui ont dépassé les 50 points sur la voie des points.

## Utilisez des marchandises

- Le bronze peut être utilisé pour la construction du Colosse. Le bronze est, tout comme les marchandises dans Rhodes, disponible de manière illimitée. Quand un joueur a reçu du bronze, il doit toujours le conserver dans son propre entrepôt (dans le port). La capacité maximale de son entrepôt est toujours 10 unités, comme dans le jeu de base.
- Tous les matériaux de Rhodes sont utilisés, sauf les 2 carreaux d'irrigation du jeu de base. Remettez-les dans la boîte. Utilisez 4 nouveaux carreaux d'irrigation à la place, un pour chaque type de produit.

## Action Colosse

Sur le chantier du Colosse, il y a 2 lieux d'action. A droite se trouve la voie de bonus pour les joueurs. Le Colosse est composé de 12 parties, reparties en 4 niveaux différents. Par niveau, la même quantité de marchandises et de matières premières est livrée.

Quand un joueur veut aider à la construction du Colosse, il parcourt les cinq phases suivantes :

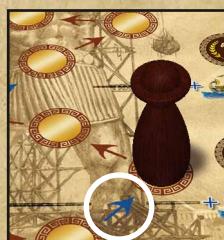
- 1) il met son marqueur d'action dans un lieu d'action (disponible) ;
- 2) il remet ses marchandises, comme indiqué sur le niveau de construction où le maître d'ouvrage se trouve à ce moment-là ; les marchandises retournent au stock général ;
- 3) il déplace le maître d'ouvrage d'une place

(suivez les flèches) ;

- 4) il compte les points de victoire du niveau conforme et les rajoute au compte des points ;
- 5) il déplace son marqueur de Colosse d'une position vers le haut et il reçoit le bonus conforme.

### obligatoire !

si le maître d'ouvrage atteint un niveau de construction plus élevé mettez un bateau égyptien dans le port



### Important

**En choisissant cette action, on ne peut que construire une partie. Les marchandises peuvent venir de votre propriété ou entrepôt. Vous pouvez décider vous-même quels produits utiliser. Vous recevez directement le bonus. Il peut y avoir 2 ou plus de joueurs au même niveau de construction. Il n'est pas autorisé de mettre votre marqueur sur le chantier si vous ne pouvez pas livrer les marchandises pour la construction.**

### Bonus par niveau

- 1/3/5/7 : recevez 1/3/5/7 drachmes de la banque ;
- 2: recevez un produit au choix du stock général et mettez-le sur un de vos carreaux

d'agriculture;

- 4 : recevez 1 bronze du stock général et mettez-le dans votre entrepôt dans le port ;
- 6 : recevez un produit au choix du stock général et mettez-le sur dans votre entrepôt dans le port ;
- 8 : recevez 1 barre d'or du stock général et mettez-le dans votre entrepôt dans le port ;
- 9: une action de bonus au choix (choisissez de niveau 1-8).

Quand un joueur atteint le 9ème et plus haut niveau de bonus, il pourra choisir une des 8 options de bonus par la suite, chaque fois qu'il choisit l'action de colosse.

## Action de production supplémentaire

Quand un joueur choisit cette action sur le plateau de jeu, il met son marqueur d'action sur le nouveau carreau et il met une des fiches de production non utilisées en-dessous d'un des champs de production déjà utilisé pendant le tour en cours. Le produit est refabriqué et attribué selon les règles de base. En plus, le joueur qui exécute cette action, reçoit 1 bronze dans son entrepôt.

**Important! Vous ne pouvez exécuter cette action que quand un produit a déjà été fabriqué avant pendant ce tour et qu'il y ait donc déjà une fiche de produit.**

## Le nouveau temple

Dans le nouveau temple, deux lieux d'action sont disponibles. Dans un des lieux d'action, le joueur reçoit 1 bronze. Il ne recevra cette rémunération qu'après l'enlèvement du premier carreau de temple, car un joueur a déjà exécuté l'action de temple. Il n'est autorisé d'exécuter cette action que quand vous avez pu livrer tous les produits nécessaires du carreau de temple. Ce carreau de temple indique combien de produits doivent être livrés pour obtenir le nombre maximal de points de victoire. Pour chaque carreau d'agriculture et de

développement construit, le joueur recevra des points.

Les marchandises peuvent être livrées depuis la propriété ou l'entrepôt du joueur. Les marchandises livrées retournent au stock général. Avancez le marqueur de points en fonction des points de victoire gagnés (veillez au nombre maximal de points sur le carreau) et déposez le carreau. Ensuite, ce sont les conditions du carreau au-dessus qui s'appliquent. S'il n'y a plus de carreaux, ce sont les conditions du grand carreau de temple qui s'appliquent jusqu'à la fin du jeu.

**Important! Au début du jeu, 2 octogones en bronze sont mis dans le temple. Ce stock ne sera plus renouvelé. Dans le temple, on ne peut gagner que 2 bronzes au maximum.**

## Nouveaux carreaux de développement

Le Colosse introduit de nouveaux carreaux de développement qui peuvent être acheté dans l'Hôtel de Ville (Town Hall). Important : de chaque type de carreau de développement, un joueur peut avoir un seul au maximum ! Cela s'applique aussi à la bénédiction de Déméter et aux carreaux d'irrigation.



### Irrigation (4x, 1 par produit)

A le même effet que dans le jeu de base, sauf qu'il est maintenant limité à +1 production d'un seul type de produit. 1 carreau d'irrigation maximal par joueur.

*Lors de l'action de production (vaut aussi quand d'autres joueur produisent).*



### Bons contacts (2x)

Recevez une réduction de 2 drachmes à l'achat de chaque carreau de développement. Condition : le joueur doit déjà être en possession de ce carreau, avant qu'il n'aille à l'Hôtel de Ville pour y acheter ses carreaux de développement.

*Lors de l'action Hôtel de Ville (Town Hall)*



### Zeus (2)

Quand un joueur a construit un carreau et qu'il met son marqueur d'action sur le carreau, il active tous les carreaux de développement dans sa propriété qui sont actifs dans l'action de ferme.

*Est bel et bien valable pour les carreaux de développement Poséidon ou Hermès mais PAS pour les Bons contacts, Irrigation ou un des carreaux d'agriculture.*



### Alchemist (2)

Quand un joueur exécute une mission, il peut donner 1 bronze à la place de 1 or si cela est demandé. Ce carreau peut aussi être utilisé pour échanger 1 or pour 1 bronze, lorsque le joueur aide à la construction du Colosse.

*Lors de l'action de colosse ou de port*



### Plutus (2)

Recevez 3 drachmes de la banque.

*Lors de l'action ferme ou l'activation de Zeus*



### Architect (2)

Quand un joueur achète ce carreau, il met 2 bronze sur ce carreau. Ces bronze viennent du stock général. Lors de l'exécution de l'action de Colosse, vous pouvez utiliser 1 bronze maximum. Cette bronze ne peut pas être utilisés pour un autre but que pour la construction du Colosse.

*Lors de l'action de colosse.*



### Hermes (2)

Hermès offre à son propriétaire la possibilité d'acheter 2 marchandises (produits ou or) des bateaux dans le port. Attention ! L'action de ferme doit être exécutée selon un ordre fixe. L'achat des marchandises (le fonctionnement d'Hermès) doit se faire en premier lieu, avant que le bateau du joueur n'entre dans le port et qu'(éventuellement) il reçoit de l'argent pour cela.

*Lors de l'action ferme ou l'activation de Zeus*



# SPIELREGELN

In Der Koloss, der Erweiterung des Spiels Rhodos, wird die gigantische Bronzestatue gegossen. Diejenigen, die beim Bau des Koloss helfen, werden gut belohnt. Außerdem gibt es eine weitere interessante neue Strategie im neuen Tempel. Opfergaben an die Götter werden mit Entwicklungen auf dem Landgut des Spielers belohnt. Neue Entwicklungskarten bieten neue taktische Möglichkeiten. Wenn der Koloss aufgebaut ist, beginnt die Endphase des Spiels. Wird es den Erbauern gelingen, die Statue fertigzustellen, bevor das Spiel endet? Ein spannender Wettkampf mit einem nervenkitzelnden Finale zwischen den Spielern zeichnet sich ab.

## Allgemein

Im Spiel Der Koloss gelten die Regeln aus dem Spiel Rhodos, insofern nicht anders angegeben.

## Ziel des Spiels

Das Ziel des Spiels ist dasselbe wie beim Spiel Rhodos: am Ende des Spiels die meisten Siegpunkte zu besitzen.

## Fin du jeu

Anders als beim Spiel Rhodos, hat das Spiel zwei verschiedene Möglichkeiten für ein Spielende:

- 1) wenn die Auftragskarten nicht mehr ergänzt werden können (Spielregeln Rhodos) ODER
- 2) wenn der Koloss vollständig aufgebaut ist.

Sobald eine der oben stehenden Bedingungen erfüllt wurde, endet das Spiel am Ende der Spielrunde.

## Endzählung

Neben den Siegpunkten, die sich aus den Spielregeln des Spiels Rhodos ergeben, erhalten die Spieler 1 Siegpunkt für jedes Bronzestück auf dein Lager.

## Neue Spielmaterialien und Spielvorbereitung

### Koloss

- 1 Koloss-Baustelle; dieses Brett neben das Spielbrett legen, an die Seite der Produktion;
- 1 Baumeister (dunkelbraune Spielfigur mit Hut); den Baumeister auf der Baustelle auf das runde Feld mit einem „C“ stellen (unten in der Mitte);
- Die Koloss-Spielfigur (kleine Holzscheibe) jedes aktiven Spielers auf das kleine „S“-Feld der Baustelle, unter der Bonusstrecke (rechts unten in der Ecke), legen.

### Tempel

- 1 neue Tempelkarte; diese über den aktuel-

len Tempel auf das Spielbrett legen;

- 5 kleine Tempelkarten; aus diesen Karten einen Stapel in der folgenden Reihenfolge erstellen: Nr. 5 unten und Nr. 1 oben; den Stapel offen auf das Feld der neuen Tempelkarte legen.

### Weitere neue Spielmaterialien

- 1 weitere Produktionskarte; diese Karte an das Produktionsgebiet auf das Spielbrett legen, so dass es der Abbildung entspricht;
- 12 (dunkelbraune) Bronze-Achtecke; 2 davon auf die angegebenen Felder auf der großen Tempelkarte legen; den Rest zum allgemeinen Vorrat legen;
- 5 neue Entwicklungskarten; diese Karten sortieren und zu den anderen Entwicklungskarten (aus Rhodos) neben das

- Spielbrett legen;
- 4 weitere Landwirtschaftskarten, diese Karten nur bei einer Teilnahme von 5 Spielern einsetzen;
- 20 weitere Produktblöckchen: 5 von jedem Produkttyp; diese in den allgemeinen Vorrat legen;
- 5 Punkte-Chips von 50 Siegpunkten, zu nutzen von den Spielern, die im Spielverlauf die 50 Punkte passiert haben.

## Nutzung der Güter

- Bronze kann für den Bau des Koloss verwendet werden. Bronze ist, genau wie die Güter aus Rhodos, unbegrenzt verfügbar. Wenn ein Spieler Bronze erhalten hat, dann muss er diese in seinem eigenen Lager (im Hafen) aufbewahren. Die maximale Kapazität seines Lagers ist noch immer 10 Einheiten, wie im Basisspiel.
- Alle Materialien von Rhodos werden benutzt, außer die 2 Irrigationskarten aus dem Basisspiel. Diese zurück in den Karton legen. Anstatt dessen werden 4 neue Irrigationskarten verwendet, jeweils für einen Produkttyp.

## Koloss-Aktion

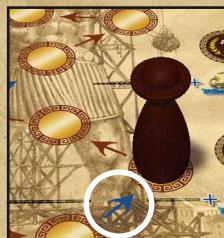
An der Koloss-Baustelle stehen 2 Aktionsorte zur Verfügung (links oben). Rechts befindet sich die Bonusstrecke für die Spieler. Der Koloss besteht aus 12 Einzelteilen, eingeteilt in 4 verschiedene Ebenen. Für jede Ebene werden dieselbe Menge an Gütern und Rohstoffen geliefert.

- Wenn ein Spieler am Koloss bauen möchte, durchläuft er die folgenden fünf Phasen:
- 1) er legt die Aktionsmarke auf einen (verfügbar) Aktionsort;
  - 2) er gibt die Güter ab, wie auf der Bau ebene zu sehen, auf der sich der Baumeister zu dem Zeitpunkt befindet; die Güter gehen zurück in den allgemeinen Vorrat;
  - 3) er zieht die Baumeister-Spielfigur einen Platz weiter (in Pfeilrichtung);

- 4) er addiert die Siegpunkte der entsprechenden Ebene zum Punktestand;
- 5) er verschiebt seine Koloss-Marke eine Position nach oben und erhält den entsprechenden Bonus.

### Achtung!

**Wenn die Baumeister zu einem höheren Bau ebene zieht: setz ein ägyptisches Schiff in den Hafen (sehen Sie die Bilder unten).**



### Wichtig

**Wenn man diese Aktion auswählt, darf man nur ein Teil bauen. Die Güter können aus dem Landgut oder aus dem Lager kommen. Man darf selbst bestimmen, welche Produkte man verwendet. Den Bonus erhält man direkt. Es können 2 oder mehr Spieler auf derselben Bonusebene stehen. Es ist nicht erlaubt, die eigene Aktionsmarke auf die Baustelle zu legen, wenn man die Baustoffe nicht liefern kann.**

### Bonus pro Ebene

- 1/3/5/7: Du bekommst 1/3/5/7 Drachmen aus der Bank.
- 2: Du erhältst ein Produkt nach Wahl aus dem allgemeinen Vorrat und legst dies auf eine deiner Landwirtschaftskarte auf deinem Landgut.

- 4: Du erhältst 1 Bronzestück.
- 6: Du erhältst ein Produkt nach Wahl aus dem allgemeinen Vorrat und legst dies auf dein Lager.
- 8: Du erhältst 1 Goldbar.
- 9: Eine Bonusaktion nach Wahl (aus Ebenen 1-8 wählen).

Wenn ein Spieler die 9. und höchste Bonusebene erreicht hat, kann er auch danach jedes Mal, wenn er die Koloss-Aktion auswählt, aus einer der 8 Bonusoptionen wählen.

## Zusätzliche Produktionsaktion

Wenn ein Spieler diese Aktion auf dem Spielbrett auswählt, setzt er seine Aktionsmarke auf diese neue Karte und legt eine der unbenutzten Produktionsjetons unter eines der Produktionsfelder, das in dieser Runde bereits benutzt wurde. Das Produkt wird erneut produziert und entsprechend den Grundregeln zugewiesen. Außerdem erhält der Spieler, der die Aktion ausführt, 1 Bronzestück für sein Lager.

### Wichtig

**Man darf diese Aktion nur ausführen, wenn in dieser Spielrunde bereits ein Produkt produziert wurde und bereits ein Produktionsjeton dort liegt.**

## Der neue Tempel

Im neuen Tempel gibt es zwei Aktionsorte. An einem der Aktionsorte erhält der Spieler 1 Bronzestück. Diese Vergütung erhält er erst, wenn die erste Tempelkarte entfernt wurde, weil ein Spieler die Tempelaktion bereits ausgeführt hat. Diese Aktion darf nur ausgewählt werden, wenn man die benötigten Produkte der Fliesenkarre liefern kann. Die Tempelkarte gibt an, wie viele Produkte geliefert werden müssen sowie die Höchstanzahl der zu erreichenden Siegpunkte. Für jede gebaute Landwirtschafts- und Entwicklungskarte erhält der Spieler Punkte.

Die Güter können aus dem Landgut oder dem Lager des Spielers geliefert werden. Die gelieferten Güter gehen zurück in den allgemeinen Vorrat. Die Punktemarke um die verdienten Siegpunkte vorziehen (die Höchstanzahl der Punkte auf der Karte beachten) und die Karte ablegen. Jetzt gelten die Bedingungen der oben liegenden Karte. Sind alle Karten gezogen, gelten die Bedingungen der großen Tempelkarte bis zum Spielende.

### Wichtig

**Im Tempel werden zu Beginn 2 Bronze-Achtecke platziert. Diese werden nicht mehr ergänzt. Im Tempel sind somit maximal 2 Bronzestückchen zu holen.**

## Neue Entwicklungskarten

Der Koloss führt verschiedene neue Entwicklungskarten ein, die im Rathaus (Town Hall) erworben werden können. Wichtig: Jeder Spieler darf nur eine Entwicklungskarte des gleichen Typs besitzen! Dies gilt auch für Demeters Segen und die Irrigationskarten.



### Hermes (2)

Hermes bietet seinem Eigentümer die Chance, 2 Güter (Produkte oder Gold) von Schiffen im Hafen zu kaufen. Achtung! Die Bauernhof-Aktion muss in einer festen Reihenfolge durchgeführt werden. Der Güterkauf (die Hermes-Funktion) muss durchgeführt werden, bevor das Schiff des Spielers in den Hafen fährt und dafür (eventuell) Geld empfangen wird.

*Während der Bauernhof-Aktion oder Aktivierung des Zeus.*



### Irrigation

#### **(4 x, 1 je Produkt)**

Hat dieselbe Auswirkung wie im Basisspiel, nur gilt jetzt die Einschränkung auf +1 Produktion eines Produkttyps. Maximal 1 Irrigationskarte je Spieler.

*Während der Produktions-Aktion (gilt auch, wenn andere Spieler produzieren).*



### Gute Kontakte (2 x)

Erhalte einen Rabatt von 2 Drachmen auf die Anschaffung jeder Entwicklungskarte. Voraussetzung: Der Spieler muss diese Karte bereits besitzen, bevor er zum Rathaus geht, um dort Entwicklungskarten anzuschaffen.

*Während der Rathaus-Aktion.*



### Zeus (2)

Wenn ein Spieler diese Karte gebaut hat und seine Aktionsmarke auf die Karte legt, aktiviert er dadurch alle Entwicklungskarten in seinem Landgut, die in der Bauernhof-Aktion aktiv sind.

*Gilt beispielsweise wohl für die Entwicklungskarten Poseidon oder Hermes, aber NICHT für Gute Kontakte, Irrigation oder eine der Landwirtschaftskarten.*



### Plutus (2)

Erhalte 3 Drachmen von der Bank.

*Während der Bauernhof-Aktion oder Aktivierung des Zeus.*



### Architect (2)

Wenn ein Spieler diese Karte kauft, platziert er 2 Bronzestücke auf diese Karte. Diese Stücke stammen aus dem allgemeinen Vorrat. Bei der Ausführung der Koloss-Aktion darf man nur einen dieser Bronzestücke verwenden. Dieses Bronze darf nicht zu einem anderen Zweck verwendet werden als für den Bau des Koloss.

*Während der Koloss-Aktion.*



### Alchemist (2)

Wenn ein Spieler einen Auftrag ausführt, darf dieser 1 Bronzestück anstatt 1 Goldstück geben, wenn darum gebeten wird. Außerdem darf diese Karte verwendet werden, um 1 Goldstück gegen 1 Bronzestück einzutauschen, wenn der Spieler am Koloss baut.

*Während der Koloss- oder Hafen-Aktion.*



# REGLAS DEL JUEGO

En El Coloso, la primera expansión del juego Rodas, esta gran estatua deberá de ser construida en bronce. Aquellos jugadores que contribuyan a la construcción serán bien recompensados. También se incluye una nueva estrategia interesante al introducir el nuevo templo. Con ofrendas a los dioses, los jugadores obtendrán el reconocimiento de la ciudad-estado. Además, nuevas losetas de desarrollo introducen nuevas alternativas tácticas interesantes. Si el Coloso se ha construido, el juego también puede terminar de una manera alternativa. ¿Tendrán éxito los constructores? Una competición tensa que proporcionará un final más emocionante.

## General

En El Coloso, todas las reglas normales del juego básico de Rodas se aplican durante la partida, a menos que se indique lo contrario.

## Objetivo del juego

El objetivo del juego es el mismo: ganar el mayor número de Puntos de Victoria (PVs) al final del juego.

## Fin del juego

De manera diferente que en Rodas, el juego puede terminar ahora de dos maneras:

- 1) cuando las losetas de tarea no pueden ser llenadas (Rodas) O
- 2) cuando se ha terminado la construcción del coloso.

Si se cumple una de estas condiciones, se completará la ronda final y terminará la partida al final de la misma.

## Puntuación final

Además de la valoración de dinero (10 dracmas = 1 VP) y oro (1 oro = 2 VP), el bronce se valora en 1 VP por octógono en tu almacén.

## Nuevos materiales y preparación del juego

### Coloso

- tablero de construcción del coloso; Coloque este tablero junto al tablero de juego principal
- 1 maestro constructor (peón marrón oscuro con cabeza); Coloque esta pieza en el sitio de construcción del coloso en el campo marcado con “C”;
- Coloque los marcadores de coloso (discos redondos), uno para cada jugador activo, en la sección “S” al comienzo ,(debajo) de la pista de bonificación, a la derecha del tablero de construcción del coloso.

### Templo

- 1 nueva loseta de templo; Coloca esta loseta sobre el templo en el tablero de juego;
- 5 pequeñas losetas del templo; Colócalas en los cuadrados designados en la nueva loseta del templo; Hacer una pila, con las losetas del templo en el orden siguiente; Número 5 en la parte inferior y número 1 en la parte superior.

### Otros materiales nuevos

- 1 loseta de producción adicional; Coloca esta loseta en la zona de producción en el tablero de juego;
- 12 piezas de bronce (octágonos de color marrón oscuro); Poner 2 piezas de bronce en las posiciones indicadas al lado de la

- primera acción del nuevo templo; Colocar el resto en el suministro general;
- 15 nuevas losetas de desarrollo; Clasifícalas y sitúalas junto al tablero;
  - 4 losetas de cultivo adicionales, usa estas losetas sólo cuando se juegue con la expansión EL Coloso con 5 jugadores (1 para cada tipo de producto);
  - 20 cubos de recursos adicionales: 5 de cada tipo, situadas en el suministro general;
  - 5 fichas de “50 PV”; Para ser usadas si un jugador pasa de 50 PV en el marcador de Puntos de Victoria.

## Observaciones generales

- El bronce es un nuevo material. Al igual que en el juego básico el suministro general de bienes (productos, oro y bronce) es ilimitado. Cuando un jugador obtiene bronce, éste siempre debe ser guardado en su almacén. Como en el juego básico Rodas, la capacidad total del almacén es de 10 bienes;
- Devuelve las dos losetas originales de riego de Rodas de nuevo a la caja; No serán utilizadas en el juego con expansión. En su lugar tenemos 4 nuevas losetas de riego para cada tipo de producto.

## Koloss-Aktion

El tablero de construcción del coloso tiene 2 campos de acción. A la derecha está la guía de bonificación para los jugadores. Cada jugador comienza en la parte inferior (S). El coloso se construye en 12 partes, subdivididas en 4 niveles diferentes. Por nivel, la contribución es la misma.

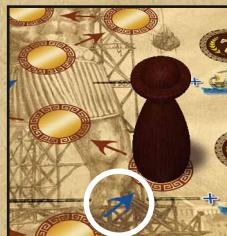
Si un jugador quiere construir una parte del coloso, hace lo siguiente (en este orden):

- 1) coloca su marcador de acción en un espacio de acción;
- 2) aporta al coloso los recursos correspondientes al nivel del edificio (indicados por la posición del peón del constructor) y devuelve estos recursos al suministro general;

- 3) mueve el peón del constructor principal una posición más (sigue las flechas);
- 4) obtiene los puntos de Victoria indicados en ese nivel;
- 5) sube su marcador de Coloso una posición hacia arriba y obtiene la bonificación correspondiente a esa fila.

### ¡Importante!

**cuando el constructor compra un nivel de edificio: una más añadir un nuevo buque egipcio al puerto (ver imágenes)**



### ¡Importante!

**Si se elige esta acción, sólo puede construirse una parte del Coloso. Los recursos pueden ser entregados desde la finca y desde el almacén de los jugadores. El jugador puede elegir los recursos . La bonificación debe hacerse efectiva inmediatamente. Está permitido que dos jugadores se encuentren en el mismo nivel de bonificación. No está permitido colocar el marcador de acción en el tablero de construcción si el jugador no puede aportar los recursos requeridos.**

### Bonificaciones por nivel:

- 1/3/5/7: recibir 1/3/5/7 dracmas del banco;
- 2: colocar 1 recurso del suministro general en uno de las losetas de granja;

- 4: colocar 1 bronce del suministro general en tu almacén;
  - 6: colocar 1 recurso del suministro general en tu almacén;
  - 8: recibir 1 barra de oro del suministro general en tu almacén;
  - 9: elegir 1 acción de bonificación (nivel 1-8).
- Si un jugador ha alcanzado el nivel de bonificación 9 y elige la acción de Coloso, obtiene de nuevo el bono de nivel 8 cada vez que elige esta acción. El jugador puede elegir cuál de las 8 acciones de nivel desea utilizar.

## Acción de producción adicional

Si un jugador elige esta acción, toma una de las fichas de producción no utilizadas y la coloca debajo de una de las fichas ya utilizadas. Este producto se está produciendo otra vez, según las reglas del juego básico. ¡El número de la ficha de producción recién colocada indica la producción! Además, el jugador obtiene 1 bronce en su almacén.

### ¡Importante!

**Esta acción sólo puede utilizarse para producir recursos, que ya se han producido anteriormente en esta ronda y donde una ficha de producción se encuentre previamente en el campo de producción elegido.**

### El nuevo templo

Haz una ofrenda de mercancías y recibe Puntos de Victoria, por cada loseta de tu propiedad, sin incluir la loseta de granja. Obtén un bronce si este está disponible, calcula los Puntos de Victoria y desecha la loseta sacándola del juego.

En el nuevo templo, hay disponibles dos campos de acción diferentes. El jugador que es el primero en elegir esta acción en una ronda, recibe un bronce, siempre y cuando todavía haya bronce disponible. Excepción: la primera vez que se utiliza esta acción, el juga-

dor no obtiene ningún bronce. Las losetas del templo indican el número de recursos que tienen que ser ofrecidos al templo - en este punto -, para poder realizar la acción. También indica los PV máximos que un jugador puede anotar en un turno.

Los recursos pueden ser entregados desde la finca propia o el almacén de los jugadores y se entregan al suministro general. El jugador anota el número de losetas que ha construido: losetas de cultivo y losetas de desarrollo. Avanza su marcador en la pista de puntuación el mismo número. El máximo en la ficha del templo indica el número máximo de PV que un jugador puede anotar a su vez de esta manera. La loseta se descarta y ahora se aplican las condiciones de la loseta que aparece en la parte superior de la pila.

Si se ha descartado la última loseta del templo, se aplicarán las condiciones impresas para el resto del juego. ¡Importante! ¡En el templo no se puede conseguir más de 2 bronce en total! Los octágonos de bronce no se recuperan aquí.

## Nuevas losetas de desarrollo

El Coloso presenta varias nuevas losetas de desarrollo, que pueden ser adquiridas en el Ayuntamiento. Nota importante: Cada jugador no puede tener más de una de cada tipo de loseta de desarrollo. Esto también se aplica a la bendición de Demeter y las nuevas losetas de riego.



### Buenas conexiones (2x)

Proporciona un descuento de 2 dracmas a un jugador si posee esta loseta al comienzo del turno y adquiere una loseta de desarrollo.

*Durante la acción del ayuntamiento*



### Irrigación (4x, 1 por recurso)

El mismo efecto que en el juego básico, pero limitado a un solo tipo de recurso. Máximo de una loseta de riego por finca.

*Durante la acción de producción, (también si otros jugadores producen recursos).*



### Alchemist (2)

Al realizar un pago de recursos, el jugador puede dar 1 octógono de bronce en lugar de 1 barra de oro.

*O, al construir el coloso, el jugador puede dar 1 oro en vez de 1 bronce.*



### Arquitecto (2)

Cuando un jugador adquiere esta loseta, coloca 2 bronce recursos elegidos al azar del suministro general en él. Al realizar la acción del coloso, puede usar uno de estos recursos para construir dicha parte del coloso. Estos recursos no pueden ser utilizados para ningún otro propósito que en la construcción del coloso.

*Durante la acción del coloso.*



### Zeus (2)

Al colocar su marcador de acción en el campo de acción de esta loseta, el jugador puede usar todas sus losetas de desarrollo en su propiedad una vez. Esto sólo se aplica a las losetas de desarrollo que se pueden activar durante la acción de la granja.

*Nota: no hay ingresos de los azulejos de la tierra de la granja.*



### Hermes (2)

Con el poder de Hermes, un jugador puede comprar hasta 2 recursos (recursos y oro) en los buques en el puerto. Nota: la acción de la granja debe ejecutarse en un orden estricto, por lo tanto la compra de recursos debe hacerse antes de que el barco de los jugadores entre en el puerto. Además, los dracmas de los recursos entregados en el barco que entra en el puerto, serán recibidos después de la ejecución de la acción de Hermes. Y así, este dinero no puede ser utilizado para Hermes.

*Durante la acción de granja o activando la loseta de Zeus.*



### Plutus (2)

Recibe 3 Dracmas del banco.

*Durante la acción de granja o activando la loseta de Zeus.*

## ***Bedankt!***

The Game Master bedankt de auteur van The Colossus voor zijn enorme inzet, evenals alle testers die het spel getest hebben. Alle mensen die hebben geholpen met doortesten, uitbalanceren, de vormgeving en de realisatie van The Colossus ontzettend bedankt!  
Wij maken plezier!

## ***Thank you!***

The Game Master wants to thank the author of The Colossus for all his work, and all testers of the game. Everyone who has helped to make sure the game is both well-balanced and enjoyable, those responsible for creating the artwork and graphics of The Colossus, thank you very very much!  
We enjoy to create fun!

## **Colophon**

**Game design:** Pieter Boots

**Editorial team:** Hans van Tol

**Illustrations:** Julien Delval

**Graphic design:** Alexander Mourits

© 2017, The Game Master BV,  
all rights reserved



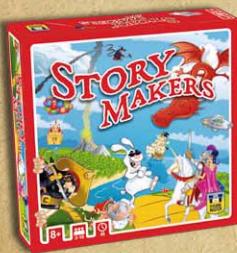
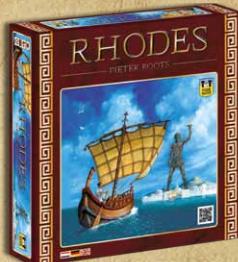
**The Game Master BV**

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)

## *The Game Master*

Do you enjoy to play this game from The Game Master?

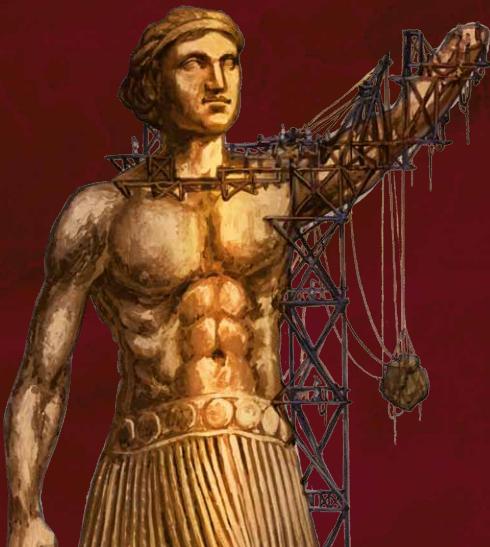
Why don't you try out one of these games:



More info can be found on:  
[www.thegamemaster.nl](http://www.thegamemaster.nl)



We enjoy to create fun!



WILL YOU SUCCEED  
IN COMPLETING  
THE COLOSSUS?



[www.thegamemaster.nl](http://www.thegamemaster.nl)